275 PTS - MAYO - 92

COMIC INDEPENDIENTE

GRUPO K-NOJEDAE COMICS
c/ monteleon nº11; 1º int. izq.
madrid 28004

NUMERO 3

SUMARIO

3 Editorial

4 **Desde el espacio profundo**
Ciencia ficción, comics y cultura — Miguel A. Martínez

7 **Va de...**
Entre Sueños y Magia — Bienvenido J. Pastor

11 **Punto de mira**
Asesinos del fanzine — Alfonso Soleto

12 **Entrevista a...**
Alan Grant — David Muñoz

17 **Monográfico**
Horacio Altuna — Luis Fernández

22 **Historietas**
Los pequeños detalles son fundamentales — Luis Munné

25 **De viaje a...**
Australia — C.I. Archivos

30 **Reseñas**
Paracuellos 2 — José I. Delgado
La revista Corto Maltés — Alfonso Soleto

32 Lo último de Coma — Luis Fernández

33 **Maestros del comic**
Milton Caniff — C.I. Archivos

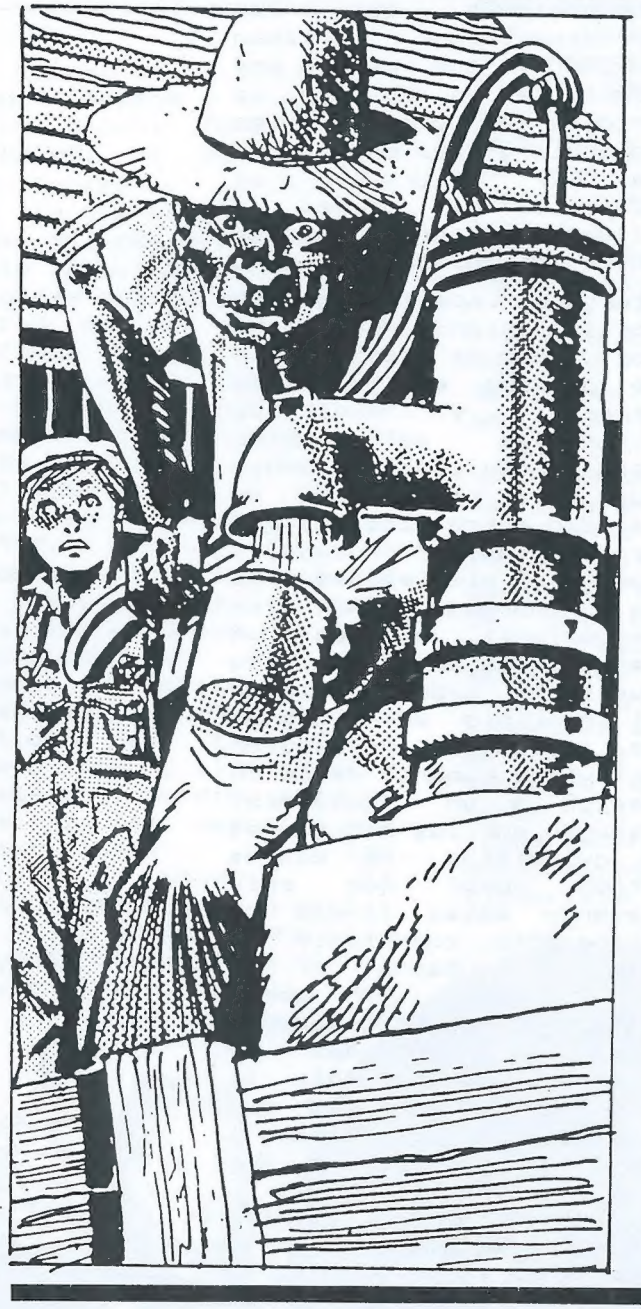
COMIC INDEPENDIENTE Nº 3. Mayo 1.992. Es una publicación del GRUPO K-NOJEDAE COMICS, calle Monteleón nº 11, 1º int. izda. 28004. MADRID.

FUNDADORES: José Ignacio Delgado y Alfonso Soleto.
MONTAJE Y MAQUETACION: Alfonso Soleto.
COLABORAN EN ESTE NUMERO: Luis Fernández Cano, David Muñoz, Bienvenido J. Pastor, Miguel A. Martinez, José I. Delgado, Alfonso Soleto y nuestro Departamento de Archivos.
HISTORIETA: Luis Munné.

La AYUDA económica voluntaria la puedes hacer efectiva mediante giro postal o en sobre bien cerrado sin que se vea cuando enviéis billetes (nunca monedas), a nuestra dirección.

SE ADMITEN COLABORACIONES.

EDITORIAL



¿ Os habéis preguntado alguna vez cual es la definición exacta de "fanzinero" ?: editor sin recursos económicos, el promotor de más bajo escalafón en el mundo de la historieta... o ...niñato que no tiene otra cosa que hacer, pre-Toutain de pacotilla, avaro en potencia... Son variados los conceptos que se tienen del fanzinero, y esto ocurre porque todavía no es una figura con definición propia dentro del mundo del comic. Algunos optan por la primera clase de definiciones, pero la gran mayoría lo hace desgraciadamente por la segunda.

Nosotros creemos que la labor del fanzinero no esta todavía lo suficientemente respetada, y esto es así, no nos engañemos, por la poca calidad que generalmente tienen los fanzines españoles llegando en muchos casos a la mediocridad. Nuestro mensaje es que la única forma de remediar este problema es animar a todos los fanzineros diciéndoles que sepan valorar su trabajo, que no se rindan, incluyendo la lucha por la calidad y que se den cuenta que el concepto de fanzinero es algo practicamente forjado.

Y así, queda dedicado este nuestro número 3 a todos los que, como nosotros, dedican un poco de su tiempo a realizar eso que a alguien, un día, se le ocurrió llamar fanzine. Bonito nombre.

las imágenes aquí reproducidas ostentan copyright de sus autores y editores.

DESDE EL ESPACIO PROFUNDO

CIENCIA FICCION, COMICS Y CULTURA

MIGUEL A. MARTINEZ
MADRID

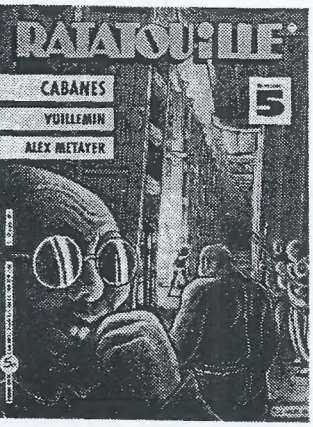
Hay muchas personas, incluso hoy día, que consideran a la ciencia ficción (CF) como una mera distracción, un pasatiempo destinado a los niños y a los adolescentes; por supuesto totalmente incompatible con una "seria" vida de adulto. El máximo valor cultural que algunos llegan a otorgarle es el de un subgénero cinematográfico, eso sí, de amplia repercusión comercial. Lógicamente, desde esta postura, la CF en su forma literaria -libros- es el "pariente pobre" de la CF cinematográfica.

Bien, seamos realistas, no toda la CF que se ve en cines o vídeos es buena, de hecho apenas una mínima parte lo es y así junto a títulos como **Alien, el octavo pasajero; 2010, Odisea Dos; Mad Max 3, Mas allá de la Cúpula del Trueno** o **Desafio Total** (por citar unos pocos representativos de distintas temáticas y ampliamente espaciados en el tiempo en cuanto a sus fechas de producción) encontramos, por cada uno de ellos, hordas de productos de mediocre o infame valía tales como : **XTRO, El Humanoide, Star Crash, Inseminoids, Millenium, El Jinete del Tiempo, El Proyecto del Arca de Noé, Tiempo Futuro...**

No es, pues, de extrañar, que se juzgue a la CF por lo que más abunde, de hecho es bastante justo. Ahora bien, el propio **Theodore Sturgeon** afirmó una vez, en el transcurso de una de esas multitudinarias convenciones que los norteamericanos llaman WORLDCON, que el 90 por ciento de la CF que se produce (el contexto de su ponencia giraba en torno a la CF impresa) es basura... Se empezó a alzar un clamor amenazador entre los asistentes, pero **Sturgeon** imperturbable lo cortó añadiendo que el 90 por ciento de todo lo que se produce en los demás géneros y temáticas literarias es también basura. En suma, que hay muy poca literatura de calidad entre toda la que produce el ser humano, y que la CF simplemente siga la normas no es excepcional, ni en un sentido ni en otro. Esto que se ha dado en llamar el **principio de Sturgeon** es aplicable a cualquier actividad humana: desde un médico a un fontanero, pasando por los dibujantes y guionistas de cómics (todo aquel que esté leyendo estas líneas es plenamente consciente de ese puñados de inolvidables obras maestras -no precisamente las más premiadas y homenajeadas- frente al aluvión de farfulla que inunda los kioscos mes a mes...). ¿Duro?. No, realista.

Volviendo a nuestra inicial propuesta, en la que según al parecer de un amplio sector de población, la CF es una literatura apenas válida para ser leída mientras se espera el autobús o como un divertimento veraniego para matar el tiempo mientras se toma el sol.

Pero analicemos un poco en profundidad la CF, el contenido y el continente.



A partir de aquí será preciso separar muy claramente la CF -en base a una definición "concordada" entre las múltiples existentes- de sus cercanísimos parientes: la Fantasía y el Terror (sí, sí, yo también estoy de acuerdo en que en muchas ocasiones dos de estos géneros o los tres se mezclan o solapan y resulta imposible asignar a un producto determinado una única "denominación de origen" - **Dune** de **F. Herbert** ¿qué es? ¿CF o fantasía? y **El enigma de otro mundo** de **John W. Campbell** ¿es terror o CF? y **La hora del vampiro** de **S. King** ¿es Fantasía o es Terror?)).

Una vez hecha, por tanto, una separación lo más clara posible entre estos géneros hermanos, procedamos en detalle con la CF.

En primer lugar, y aunque parezca una perogrullada, para disfrutar con la CF hay que saber leer. Hasta ahora perfecto, el aficionado a la CF no es ningún superdotado ya que el 97 o el 98 por ciento de la población española sabe leer, en varias comunidades autónomas incluso en dos idiomas.

Pero es muy raro, por no decir imposible, que una persona, un niño, empiece sus aficiones como lector por la CF. Lo normal es que antes de aficionarse a la CF existiese ya un hábito de lectura sólidamente arraigado. En esa iniciación previa, los cómics, los tebeos, pueden desempeñar un papel extremadamente importante, pero ¡ojo!, una persona que no traspase el estadio del lector únicamente de cómics, será una persona que padecerá "invalidez cultural" y aclaro, antes de que los "fundamentalistas" del cómic se me echen encima, que "traspasar" lo empleo, a falta de término más adecuado, en el sentido de añadir, es decir, que los cómics permiten en muchos casos acceder a la literatura propiamente dicha, pero que este acceso no tiene por qué significar olvidar o renegar de los tebeos - aunque haya pseudopensadores que así opinen, ese no es mi caso. Es como si un español al aprender el inglés tuviera que olvidar el castellano- ya que si bien los cómics son "una forma de" cultura, la propia anteposición del adjetivo frasal califica y por tanto limita el término "cultura". Tampoco estoy de acuerdo con la expresión "cultura marginal" que implica una separación o división de la "cultura oficial". La "cultura oficial" no está completa sin la "marginal" y viceversa. Así el planeta Tierra -su superficie- está formada por mares y tierras, y si bien son las tierras donde han nacido y se han desarrollado las civilizaciones, son los mares quienes ocupan la mayor extensión y quienes han permitido a esas mismas civilizaciones florecer y desarrollarse. Nuestro mundo natal no es pues, ni tierra ni mar, sino ambas cosas unidas.

Así pues, en segundo lugar, y siguiendo con nuestra enumeración; salvo

raras y fanáticas excepciones, el aficionado a la CF no habrá centrado ni centrará su foco de atención recreativa en una monotoníaca fijación en todo aquello que lleve la etiqueta CF en su portada. Básicamente, y como ya se ha mencionado, la lectura será un componente habitual de su vida. ¿Qué otras lecturas podemos especular que atraigan también su atención?. Creo que la respuesta es obvia: las aventuras y el conocimiento científico (en sus dos formas: divulgativa y académica). No se puede leer CF sin llegar a adquirirlos. Es una inquietud autoalimentada que actúa en ambas direcciones.

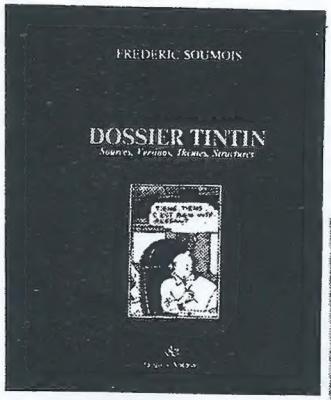
Finalmente, la CF ha dado origen, desde sus mismos inicios, a una actividad participativa por parte de sus lectores y seguidores más entusiastas que ha trascendido más allá de la lectura de novelas y relatos y se ha plasmado en clubs, convenciones, fanzines, etc.

Los fanzines son la más pura expresión de amor (o si se prefiere de interés) por parte de un aficionado hacia su género predilecto. Si bien inicialmente sólo los hubo en torno a la ciencia ficción y al género fantástico en general, posteriormente se ha producido una eclosión de fanzines relacionados con las más variopintas actividades culturales humanas: cine, música, juegos...

Era lógico, pues, que un medio de expresión artística que tantas controversias levanta -exaltados defensores o irreductibles detractores- como es el cómic, adoptara, casi con carácter de patronazgo, a los fanzines.

Resumiendo pues: el aficionado a la CF, además de leer (y conste que leer no se limita a saber articular los sonidos representados por las palabras escritas. La prueba la tenemos en la diferencia existente entre ese elevadísimo porcentaje de españoles que sabemos leer y el número de libros que leen por término medio los españoles) poseerá una insaciable curiosidad científica o humanística y un irrefrenable deseo de expresar sus ideas y participar activamente en las de otros mediante publicaciones u otras formas de comunicación.

No es un superdotado, volvemos a repetir, pero ve un poco más allá de los plazos del coche nuevo o de los programas de televisión.



ENTRE SUEÑOS Y MAGIA

BIENVENIDO J. PASTOR
ALICANTE

A veces pienso de dónde proceden estas mentes... Hacen girar mundos habitados, abrazan el misterio y la magia entre los brazos desnudos de las sociedades crueles. Introducen criaturas siniestras, casi siempre seres endemoniados, y tejidos mitológicos con la Naturaleza y la Tecnología. De otra manera, en la casa de la gente espantosamente moral, estas mentes suenan. De veras: esto me hace pensar.

Neil Gaiman posee una mente semejante de encantamiento. Trajo a la vida a **ORQUIDEA NEGRA**, abarcando vegetación con simbolismo, política y el poder de la pasividad. Nos ha traido a **SANDMAN** a través de lo oculto y el subconsciente, y ahora honra al mundo con **LOS LIBROS DE LA MAGIA**, que prometen ser la continuidad mágica de **DC**. Su autor habla de su trabajo con entusiasmo: la intriga no le da una oportunidad.

Gaiman comenzó su carrera como periodista; pronto se dio cuenta que no estaba hecho para ser un caballo de alquiler. El último periódico donde trabajó fue el **Today**, donde fue encargado para salvaparte de las connotaciones satánicas y el peligro del juego **DUNGEONS & DRAGONS**. Por esos días, había escrito tres libros y cómics. Siguiendo un período de dirección con **Alan Moore**, **Gaiman** llegó a ser presentado a **Hunter Tremaine**, quien le pidió escribir para **BODERLINE** un cómic que nunca acabó. Pero no importaba, para ello **Gaiman** encontró un joven artista, **Dave McKean**. Un gran compañerismo floreció y ambos aparecieron con **VIOLENT CASES**, cinco páginas en tiras para **Escape**. No habían hecho más que empezar...

El misterio de McKean

Desde entonces ambos han dado vida a una tierna y pálida orquídea negra, un personaje DC que había permanecido durmiente durante años y sólo entonces disfrutó de una breve existencia desde 1.972. Esta fue su oportunidad para fomentar algo que era antes virtualmente intocable, y juntos levantaron un organismo raro y precioso al mismo tiempo.

Las imágenes de **McKean** son sorprendentes. Emplea un lenguaje visual, penetrante, a veces turbador, usando color para sus palabras y de vez en cuando evoca una atmósfera fantástica. Trabajar con semejante maestro de este arte no puede parecerse a la experiencia escrita.

"Escribo para **Dave** diferente a como escribo para otros", añade **Neil**. "En Algún número de **SANDMAN** están escritas por completo, cada una de las alrededor de quince mil palabras, con precisas descripciones. Habiendo dicho esto, pienso que **Dave McKean** tiene mejor sentido para narrar y diseñar historias que otro del negocio."

El poder de **Orquidea Negra** recae en su retención, su existencia sosegada. Ella opera con instrumentos del Este para la absorción y el empobrecimiento de sus

oponentes. Su feminidad es prueba de esto.

"No creo que pueda escribir sobre los placeres de la violencia, no es algo en lo que creo personalmente. intento sentir a esa mujer que siempre ha tenido una distribución fría en el cómic, así pues como **Orquídea Negra** estaba preocupada, pensé: "De acuerdo, hemos conseguido un personaje femenino, olvidemos todo este material de golpe y hagamos una historia sobre una mujer". También me gustó la idea de ver si podía hacer un trabajo sobre un personaje pasivo. Mucha gente encontró en esto una decepción; se estaban preguntando de dónde llegó el cuarto libro, porque ella no era de las que golpean a la gente. Realmente ganó por no entrar en este terreno de los golpes."

Tiempo de Sueño

Las fuerzas de atracción de **Sandman**, el personaje etéreo y turbador de **Gaiman**, son de nuevo poderes femeninos. Su hermana es **Muerte, Rose Walke**, el torbellino del sueño y la princesa de Africa en el principio de **LA CASA DE LAS MUÑECAS.**

"Una de las cosas básicas que lleva todo el camino a través de **SANDMAN** es la dicotomía y fricción masculina/femenina y la diferencia de perspectivas de los hombres y las mujeres del mundo. Me gusta escribir sobre mujeres, siento que las mujeres son, con diferencia, más sensibles que los hombres y me gustan los personajes sensibles. **Muerte** es un millón de veces más sensible que el propio **Sueño.**"

Describe la **Casa de las Muñecas** como una curva en la cual los temas están resonando continuamente, la comprensión de **Gaiman** sobre la muerte, los sueños, la amistad y las barreras que construyen los hombres y las mujeres entre el uno y el otro pone casi un sentimiento, el colectivo inconsciente entra en el juego. Pero es el concepto de los sueños donde **SANDMAN** se centra.

"Leo teorías sobre los sueños. Pienso que los sueños de cada uno son importantes, ¡ellos tienen que ser la causa de que gastemos 20 de 70 años o más haciéndolo!," apunta el autor. "La gente se defiende diciendo: ¿ consigues ideas soñando ?, y la respuesta es 'No, los sueños son sueños y las historias son historias, son cosas diferentes.' Una vez soñé lo que sería ser como el verdadero **Sandman** al principio y eso era realmente peculiar. Sus ojos parecían felices, precisamente eran agujeros.

Uno de los gozos de **Sandman** es eso que se suele decir de 'si, cada teoría simple sobre el sueño es verdad'. Este es un mundo creado por el hecho de que la gente sueña y porque la gente personifica el sueño; **Sandman** existe en la misma manera, porque la gente personifica la muerte, y la muerte existe... Todas las realidades personales son válidas porque están basadas en la percepción, y la armonía es real."

Magia

A pesar de la calidad de **ORQUIDEA NEGRA** y las realidades alternativas tejidas por **SANDMAN**, la obra más hechizante de **Gaiman** hasta ahora es su último proyecto, **LOS LIBROS DE MAGIA.** Es inne-

cesario decir que hay un elemento práctico en todo esto, que es enlazar con todos los finales del universo mágico de **DC**. La idea fue enviada por mar hasta las narices de **Gaiman** cortesía de Telecom y una llamada de la editora de **DC, Karen Berger**. La inmediata reacción de **Gaiman** fue: "no, estás fuera de mi mente, vete" pero se lo pensó de nuevo y le devolvió la llamada telefónica con una respuesta afirmativa.

"Comprendí y sabía lo que haríamos, y se probó a un personaje lleno de alegría. La forma que lo trabajo es que tenemos un chico de doce años llamado Tim, quien tiene el potencial para llegar a convertirse en un grandísimo mago si decide elegir esa opción. El **Fantasma Errante** rastrea junto a otros tres personajes **DC** (**Doctor Oculto, John 'Hellblazer' Constantine** y **Mr. E**) para ayudar a educar a Tim lo bastante sobre magia para que pueda tomar una decisión inteligente cuando llegue el día.

El primer libro está dibujado por **John Bolton**. El **Fantasma Errante** está enseñando a Tim el pasado de la Magia hasta el presente. En el segundo libro, **Constantine** lleva al chico a América, donde una organización oculta decide que él es una amenaza y le pone precio a su cabeza. Por lo tanto, escapan intentando sacar a cada uno el sarcasmo a lo largo del camino. En San Francisco, **Constantine** abandona a Tim y lo deja en manos de **Zatana**, uno de mis personajes sensibles, quien lo lleva a un barco oculto -¡no muy sensible!- en Halloween, donde todos los chicos malos de la **DC** la cogen cuando están descansando. En el siguiente libro, el **Dr. Oculto** aparece con su alma, quien lo lleva a través de la tierra (faerie). **Charles Vess** lo dibuja es un artista increíble y está obsesionado por toda la tradición misteriosa de los celtas, por lo que vamos al pueblo en 48 páginas. Finalmente, en el libro cuarto, **Mr. E** lleva a Tim por el futuro. El problema es que tiene una visión muy negativa de la vida e interpreta el potencial de Tim como la existencia del potencial para el diablo. Piensa que Tim debería ser asesinado para ahorrarse problemas después, pues de hecho tiene algo de una agenda oculta".

Con **John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess** y **Paul Johnson**, respectivamente, teniendo dudas artísticas, los Libros resplandecen atrayentes como las joyas a lo lejos. Creedme, he visto algo de ese mercado de duendes. Pero debajo de todas las redes brillantes y ollas de oro, yace la intención ordenada -el número siguiente-.

Trabajar en los límites dados de un horizonte hecho real, podría ser una buena razón para un creador orgulloso, **Gaiman** lo arrastra por el barro como una piel vieja e innecesaria. El no interfiere, sólo ignora, aunque admite sentirse muy feliz con **Sandman**, donde hay 'una continuidad tangencial al resto del universo DC'. Mientras sueña, se está metiendo dentro de las cicatrices; Superman está sin duda volando alrededor de un par de problemas, pero no importa porque él no se encontrará con **El Señor del Sueño** mientras susurra en una cabina de teléfono. Como señala **Gaiman**, las limitaciones están a menudo autoimpuestas, depende de cómo las interpretes y de lo que hagas con ellas. Es una pequeña maravilla que todas estas complicaciones de lo sobrenatural las busca en sus cuentos; **Gaiman** a menudo está equivocado por la existencia de algún tipo de alta categoría. Hay un predominio de simbolismo

tarot en los **LIBROS DE MAGIA**, y los hechizos y rituales en **SANDMAN** podían indicar más de un flirteo pasajero con todas las cosas de brujería. **Gaiman** insiste, sin embargo, en que él es un observador inocente, aunque interesado, usando lo oculto como un medio de entrada, mejor que una religión de cualquier especie. Es uno de los hilos tejidos de su imaginación fértil y flexible.

"Es una manera de ver el mundo. Pienso que es magnífico, maravilloso, pero tengo que decir que una de las alegrías de ser escritor es que puedes creer algo y todo. Puedes tomar una idea y decir 'de acuerdo, esto es real', y marchar en esa dirección. O d i a r í a c r e e r exclusivamente en una cosa, porque eso excluiría las demás cosas.

Y aquí dentro recae tu pista del tapiz, escucha al **Sandman** -¡tus sueños pueden convertirse en realidad!.

- TODAS LAS SEMANAS COMICS AMERICANOS
- MAS DE 10.000 ATRASADOS DE FORUM ZINCO Y FIRST
- POSTERS
- CAMISETAS
- CHAPAS
- TODO EL FONDO DE GRIJALBO, NORMA, LA CUPULA, NEW COMIC, METAL HURLANT, ETC.
- PORTAFOLIOS
- LAMINAS
- LIBROS DE FANTASIA Y CIENCIA-FICCION
- PROGRAMAS DE CINE
- CARATULAS PARA VIDEO
- ESTUCHES
- FOTOCROMOS
- LIBROS DE CINE
- LIBROS DE ILUSTRACION
- FANZINES

SOLICITE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO

¡GRATIS!

C/ Luna, 26. Tel. 532 78 85 / 28004 MADRID

ASESINOS DEL FANZINE

ALFONSO SOLETO
MADRID

Abrimos aquí una nueva sección que demandábais desde hace tiempo. Un espacio donde dar cabida a todas vuestras críticas, opiniones, comentarios...Reproduciremos al pie de la letra tu colaboración independiente. No escatimes crudezas y realidades, no tengas compasión, porque a partir de ahora esta será tu sección independiente.

DE CUANDO EL QUIOSQUERO LE DICE AL FANZINERO QUE LE DEN...Y DE CUANDO DESPUES EL FANZINERO LE DICE AL QUIOSQUERO LO MISMO

Los factores para que un fanzine salga adelante son múltiples. Y de los más importantes es la ilusión del fanzinero. Pero la ilusión como todo, se pierde. Sobre todo si se va a cierta librería madrileña de la calle Cruz y de pronto se encuentra uno con el "timo del siglo": la petición de un elevado tanto por ciento de la venta de nuestro humilde fanzine. Pero esto no es todo, si el fanzinero además de bajarse los pantalones y aceptar el gran negocio, se le ocurre visitar un día la mastodóntica y completíiiisima librería mentada, y descubre su fanzine mezclado con otros de su misma especie en una mugrienta caja de cartón escondida debajo de una estantería; así mismo esta última escondida por otra de su misma especie. Entonces si que es el fin de la ilusión.

Pero señores, menos mal que esta raza de librerías no abunda, y por el contrario las demás brillan por su interés y apoyo. Ustedes imagínense que si todas las librerías de comics adoptasen esa actitud no habría sitio para el fanzine, primero porque no existiría una divulgación adecuada, y segundo porque el aficionado no lo tomaría en serio.

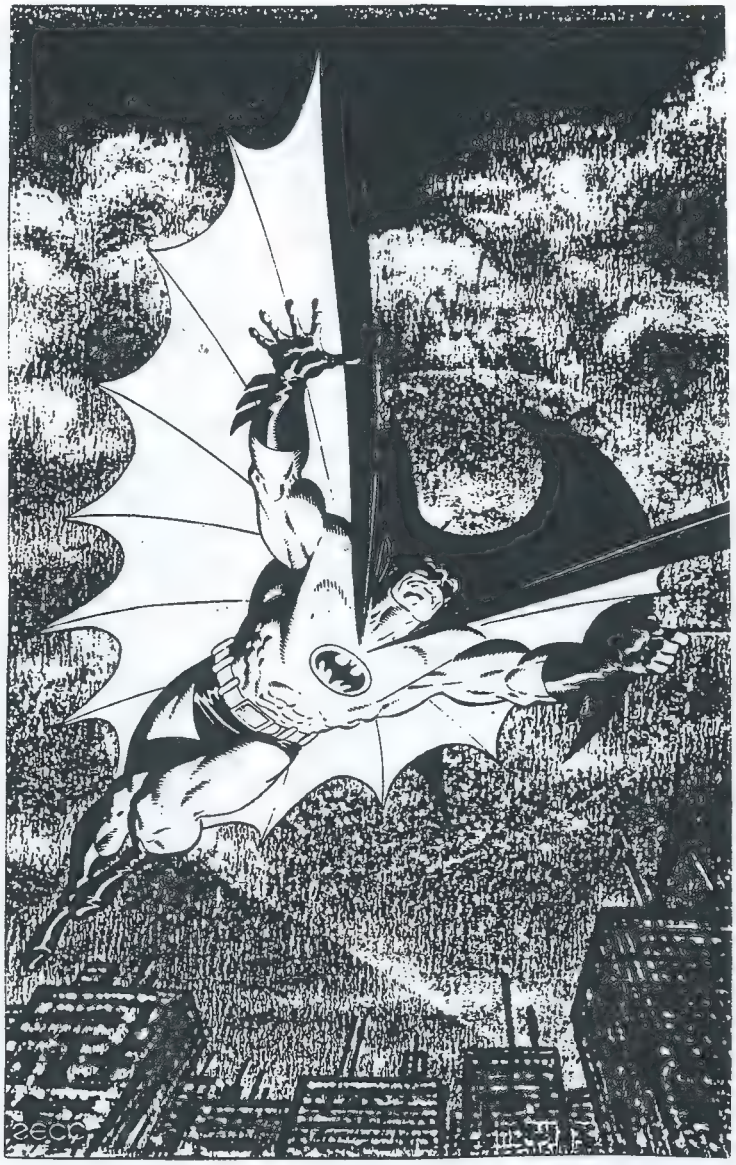
El caso es que la ilusión se renueva cuando el fanzinero visita ciertas librerías sitas en la calles Luna, Toledo y Silva, y de pronto se recrea con la vista, observando como hay un fanzine muy familiar para él, colocado impecablemente en primera línea visual. La primera sensación es no dar crédito a sus ojos, y la segunda es darse cuenta de la diferencia entre un hombre que posee una tienda y una tienda que posee un quiosquero. Esto merece un aplauso. Todo el trabajo puesto por el fanzinero se ve, automaticamente recompensado.

P.D. Con la palabra "quiosquero" no se quiere ofender en absoluto al respetable señor que tiene un puesto de periódicos y vende algún comic

ENTREVISTA A...

ALAN GRANT

DAVID MUÑOZ
MADRID



Tuvimos la ocasión de entrevistar al guionista inglés **Alan Grant** durante el último Salón del Cómic de Barcelona. **Grant**, co-creador del famoso **Juez Dredd**, y actual guionista de **BATMAN** entre otras muchas cosas, se encontraba en Barcelona acompañado de su esposa y tras haber recorrido en coche buena parte de la costa mediterránea española.

Esta es la conversación que mantuvimos con él:

Cómic Independiente- Para empezar, nos gustaría saber si realmente te gustan las cosas que estás haciendo para **D.C.**

Alan Grant- Me encantan. Crecí leyendo cómics de superhéroes y nunca pensé que los escribiría porque creía que sólo iba a trabajar para Inglaterra. Pero **D.C.** me telefoneó y me pidió que escribiera **BATMAN** para ellos. **BATMAN** siempre ha sido mi personaje de cómic favorito, es simplemente el mejor. Para mí, que se me pidiera escribirlo fue como un sueño hecho realidad.

Después vino **L.E.G.I.O.N. '91** y el personaje **Lobo**, que en mi opinión es casi tan bueno como **BATMAN**. Me encanta, es el tipo de personaje que me gusta para mis historietas.

C.I.- Tus cómics son diferentes de lo que publica **D.C.** normalmente. Son más violentos, más fuertes. ¿Por qué?.

A.G.- Me gusta leer y escribir cómics violentos.

C.I.- ¿Crees que son divertidos?.

A.G.- Sí, humor y violencia. Es sólo un cómic y yo no trato mis cómics muy seriamente.Son sólo para entretener, una fantasía. Cuando leo un cómic me gusta reírme, así que cuando escribo uno me gusta que la gente que lo lea se ría con él.

C.I.- Creo que un montón de gente ha encontrado a **Lobo** ofensivo.

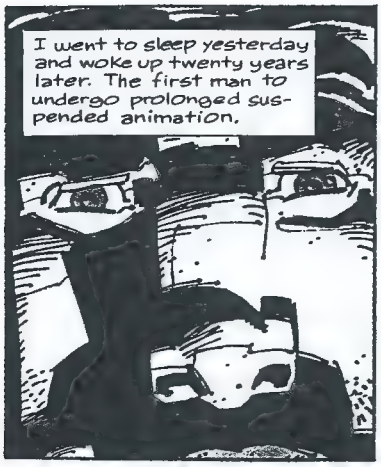
A.G.- Se ofenden porque es lo contrario del héroe de cómic tradicional, no es bueno, ni lucha por el bien, ni siente interés por nada bueno, sólo por hacer cosas malvadas. Es sólo un punk tonto, un punk muy violento.

C.I.- ¿Y cómo ha sido tu relación con **Simon Bisley** (dibujante de la miniserie **LOBO**)?.

A.G.- Muy buena. **Simon** y yo somos muy buenos amigos. hablamos por teléfono un par de horas a la semana y estamos trabajando en varios proyectos juntos. Ahora estamos haciendo **LOBO** de nuevo para **D.C.**, y **Simon** está pintando el **TEAM-UP** de **BATMAN** y **EL JUEZ DREDD**. Su trabajo es absolutamente fantástico, son el mejor **Batman** y el mejor **Juez Dredd** que he visto. También estoy escribiendo una historia de vaqueros para él.

C.I.- ¿Para una nueva revista, no?.

A.G.- Sí, el primer episodio fue hecho para una nueva revista inglesa llamada **TOXIC**. Pero ahora lo publicará **TUNDRA**, la editorial de **Ke-**



vin Eastman, co-creador de las Tortugas-Mutantes-Ninja.

C.I.-...Y continuas colaborando ocasionalmente con **John Wagner**, con el que cocreaste **JUEZ DREDD**.

A.G.- **John** y yo habíamos sido amigos durante 10 años antes de empezar a escribir juntos. La razón por la que empezamos a hacerlo fue que se puso enfermo y tenía un montón de cosas sin terminar, yo escribía **TARZAN** por entonces y no me pagaban el dinero que me debían, así que dejé ese trabajo y terminé el que **John** no podía hacer.

Después de eso trabajamos como equipo en **JUEZ DREDD**, **BATMAN**, **ROBO HUNTER** y muchos otros personajes ingleses. Incluso muchas de estas historias fueron firmadas con seudónimos porque los editores no querían saturar el mercado con historias escritas por **Alan Grant** y **John Wagner**.

C.I.- ¿Y por qué piensas que hay tanta gente inglesa haciendo cosas para los U.S-.A.?. ¿Sois mejores que ellos?.

A.G.- No, no creo que seamos mejores. Desde que **Stan Lee** y **Jack Kirby** reunieron los cómics **Marvel**, los americanos han estado dando vueltas en círculo copiándolos. La gente de los cómics inglesa creció con la tradición de revistas semanales compuestas por historietas de cinco o seis páginas donde la acción no se diluye tanto y está todo mucho más concentrado; cuando eso se aplica a un cómic americano, le hace tener más energía.

C.I- ¿Crees que a los americanos les cuesta aceptar que haya tanta gente procedente de Inglaterra escribiendo historias de personajes típicamente americanos?.

A.G.- Creo que a los lectores quizá les preocupa. Pero **D.C.** sigue buscando gente inglesa constantemente, ya sean escritores o artistas. Creo que los nuevos talentos americanos corren peligro de quedar a la sombra de los ingleses.

Es como en este Salón, veo cientos y cientos de tebeos **Marvel** y **D.C.**...

C.I.- Demasiados.

A.G.- ...Sí, hay más cómics americanos que españoles; quisiera ver más cómics españoles y menos **Marvel** y **D.C.**.

C.I.- ¿No crees que hay pocos buenos comic book en los U.S.A?. Son todos muy blandos, muy parecidos entre sí.

A.G.- Sí, claro.

C.I.- ¿Y no piensas que las cosas que tú escribes pueden sorprender a un lector americano?.

A.G.- Sí, algunas veces así lo creo. No ocurre pasado un tiempo, pero sí en un principio. Pero me gusta que esto ocurra y es lo que quiero conseguir. Espero que digan: "¡Esto es Horrible!, ¡Debo comprarlo el mes que viene!".

C.I.- El lector americano lleva leyendo la misma historia de **LOS VENGADORES**, por poner un ejemplo, durante quince años y no le importa...

A.G.- Estoy de acuerdo, no quieren leer cosas nuevas, sólo la misma cosa reciclada una y otra vez de formas diferentes. Los ingleses que trabajamos para los U.S.A. lo hemos cambiado ligeramente, y ahora hay una nueva corriente de creadores americanos que piensan: "Si ellos pueden hacer cómics extraños, nosotros también".

Algunos pueden, pero la mayoría no. **THE SHADOW** de **Andrew Helfer** y **Kyle Baker** era brillante, uno de mis cómics favoritos...

C.I.- Pero no tuvo éxito. Era demasiado raro.

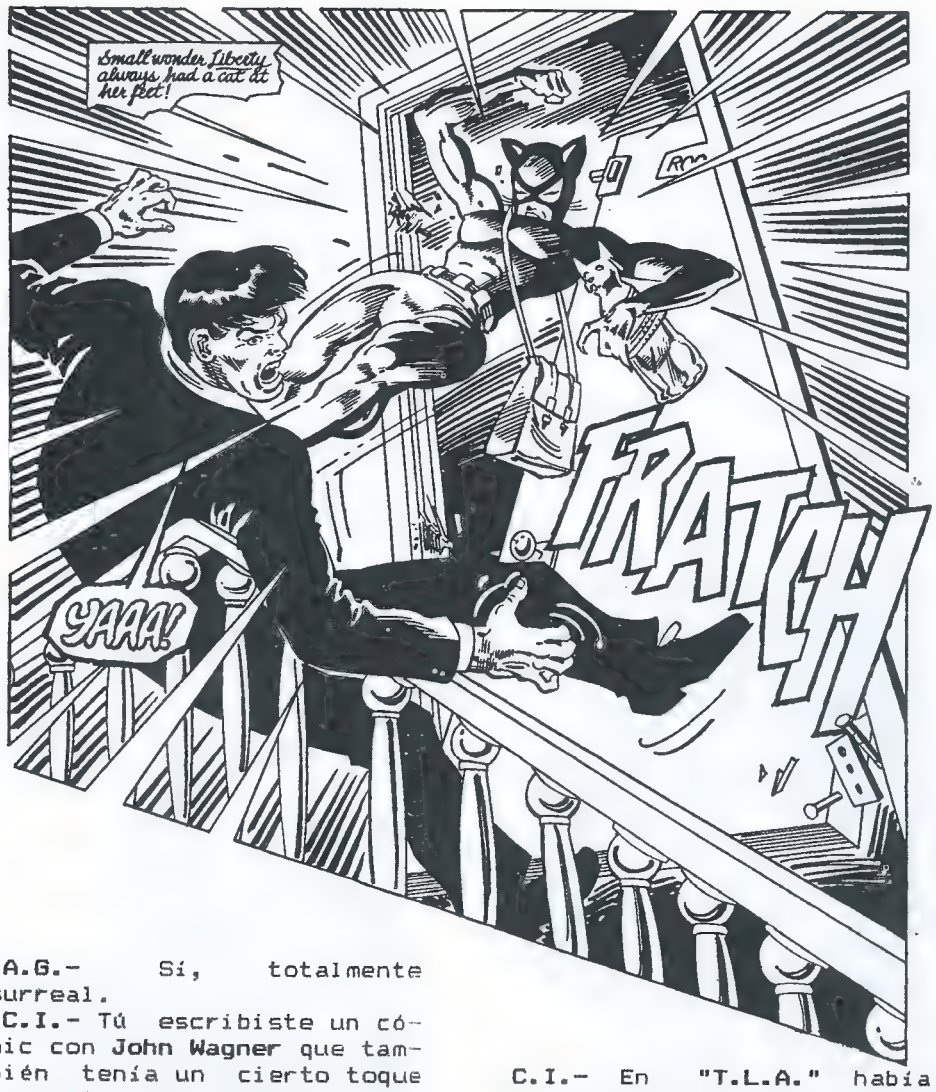
A.G.- Sí, no se vendía muy bien, pero para mí eso no importa, sigue siendo un cómic tremendo...

C.I.- Le cortaban la cabeza al cadáver de **La Sombra**...

A.G.- Sí, fue estupendo, me encantó. Y fue una pena que no vendiera lo suficiente para poder continuar. Creo que si **Helfer** hubiera sido británico todavía seguiría publicándose.

C.I.- ¿Crees que era demasiado diferente para provenir de un americano?.

NO MATTER WHERE WE ARE OR WHAT WE DO WE MUST ALWAYS REMEMBER WHAT TO DO IF THE ATOM BOMB EXPLODES RIGHT THEN!
IT'S A BOMB!
DUCK AND COVER!



A.G.- Sí, totalmente surreal.

C.I.- Tú escribiste un cómic con **John Wagner** que también tenía un cierto toque surrealista: **THE LAST AMERICAN** para **EPIC COMIC**. ¿Crees que conseguísteis todo lo que queríais con él?.

A.G. - Cuando empezamos a escribirlo iba a ser sólo otra historieta de aventuras en un ambiente post-nuclear, donde el héroe se suponía que tenía que luchar contra gigantescos insectos mutantes y cosas por el estilo, pero pensamos: "todo esto ha sido hecho ya en otros cómics, hagamos algo más realista; si realmente hubiera una guerra nuclear y América fuera destruida, no habría insectos gigantes vagando por la tierra, buscando gente que matar, sino que todo habría muerto". Así que en **THE LAST AMERICAN** tenemos a un hombre desesperado, viajando por una América muerta, buscando algún signo de vida. Era un cómic deprimente. Cuando acabé de escribirlo estaba hecho polvo.

C.I.- En **"T.L.A."** había escenas muy divertidas, las alucinaciones en las que el protagonista veía números musicales contados por una tortuga...

A.G.- Sí, me encantó escribir esa parte.

C.I.- Volviendo al tema de **BATMAN**, ¿qué te pareció la película?.

A.G.- Bueno, la disfruté, pero no creo que fuera realmente **BATMAN**, **Michael Keaton** no parecía **Batman**, parecía **RoboBat**, como **Robocop**, casi no se podía mover. El **Batman** que yo escribo y dibuja **Norm Breyfogle** está lleno de movimiento, es muy fluido.

C.I.- ¿No crees que uno de los mayores fallos de la película era que el espectador se identificaba más con el **Joker** que con **Batman**?.

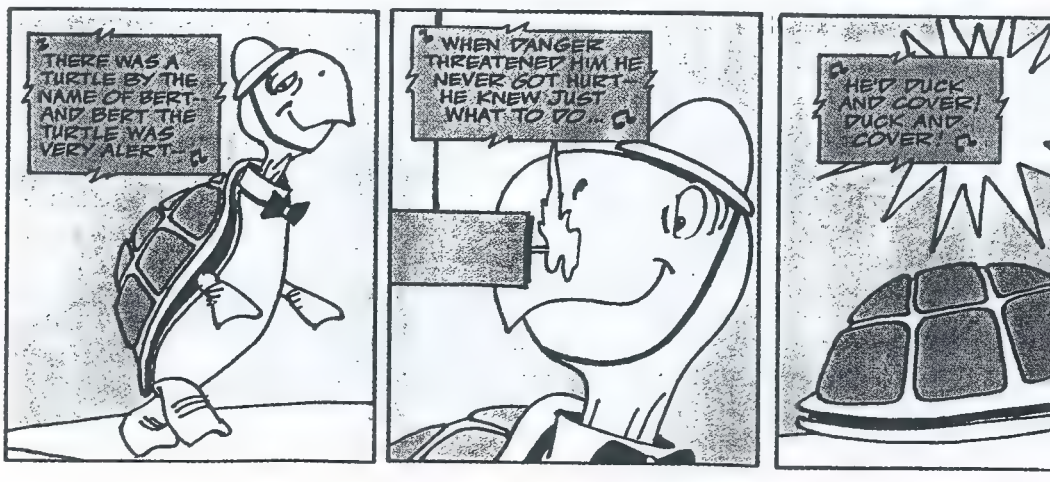
A.G.- Sí, pero fue lo mejor de la película. Si se hubieran intercambiado los papeles entre **Nicholson** y **Keaton** hubiera sido casi mejor.

C.I.- ¿Piensas que las películas que se han hecho hasta ahora con personajes de cómic son buenas?.

A.G.- Casi todos los cómics que pasan por el cine acaban dando malas películas. La gente que las hace se dirige a un público diferente. Cuando yo escribo un cómic, el número máximo de lectores que voy a tener quizá ronde el medio millón, mientras que una película pueden ir a verla 50 millones, así que se acercan de una manera diferente...

C.I.- Se cambian unos aspectos, se suavizan otros...

A.G.- Sí, en el caso del cómic de **BATMAN** habrá un millón de personas que conozcan y sigan el cómic, pero esas no importan, importan más los 50 millones que nunca han oído hablar de él. Creo que es una pena, debería respetarse más al personaje, no cambiar ni su traje ni sus orígenes. Para mí eso es timar a la gente que lo ha escrito y leído durante 50 años. Es como


THERE WAS A TURTLE BY THE NAME OF BERT... AND BERT THE TURTLE WAS VERY ALERT...
WHEN DANGER THREATENED HIM HE NEVER GOT HURT... HE KNEW JUST WHAT TO DO...
HE'D DUCK AND COVER! DUCK AND COVER!

NO SE PUEDE PERMITIR QUE NADIE SE ERIJA EN JUEZ, JURADO Y EJECUTOR. POR LO TANTO, AUNQUE PUEDA SIMPATIZAR CON LOS FINES DE ESE ANARKIA, ESTOY OBLIGADO A USAR TODO MI PODER PARA EVITAR QUE LOS LLEVE A CABO.
ES UN MUNDO DIFÍCIL, SEÑOR.

decir: "Toda vuestra historia no importa, la tiramos e inventamos otra".

C.I.- ¿Y qué proyectos tienes tú con el personaje?.

A.G.- En América están haciendo una nueva serie de dibujos animados de **BATMAN**. Es estupenda, vimos algo cuando estuvimos en Nueva York a principios de año y es el mejor **Batman** en dibujos animados que he visto, totalmente fantástico, de veras. Casi con total seguridad escribiré algún episodio con **John Wagner** utilizando a **Scarface**, un personaje que creamos para el **JUEZ DREDD** y que luego pasó a ser utilizado en **BATMAN**. Además, volveré a escribir un cómic de **Batman** con **John**, cosa que no hago desde hace tres años, y será precisamente la vuelta de **Scarface**.

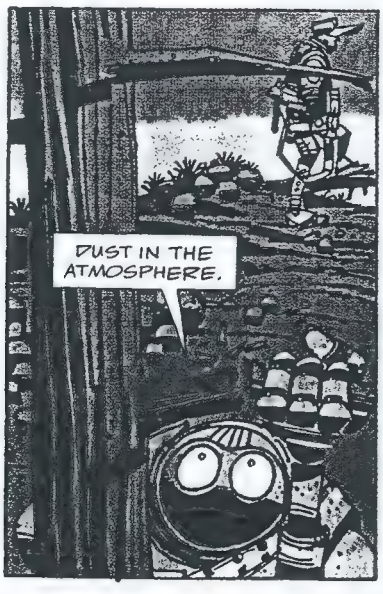
C.I.- Tenemos aquí a tu esposa. ¿Es muy crítica con tu trabajo?.

A.G.- Sí, lee todo lo que escribo. En Inglaterra no hay buenos editores y necesitas tener a tu lado a alguien así, en cuya opinión puedas confiar. Los editores americanos son mejores, creo que en ellos sí puedo confiar.

C.I.- Muchas gracias, ha sido un placer conversar contigo.

A.G.- Igualmente, hasta otra.

Las declaraciones de ALAN GRANT fueron realizadas para el programa de radio EL GARAJE HERMETICO, Onda Verde. 108 FM.



CONTINUARA
Via Layetana, 29
Tel. 310 43 52
08003 BARCELONA

FUTURAMA
Guillem de Castro, 53
Tel. 351 91 88
46007 VALENCIA

SALEHI
Ronda, 27
Tel. 416 85 50
48005 BILBAO

ALMER
Paseo Independencia, 19
Tel. 49 23 58
50001 ZARAGOZA

DISCOS

TODO TIPO DE MUSICA

DISCOS NUEVOS:
LP's: 775 pts. • Singles: 175 pts.
• CD's: 975 y 1.475 pts.
OFERTA ESTRELLA:
3 LP's SEGUNDA MANO: 900 pts.

TAMBIEN COMPRAMOS
LP's • SINGLES • CD's • Maxis (Años 60, 70, 80 y 90)
A LOS MEJORES PRECIOS

CAMISETAS • POSTALES • PEGATINAS • INSIGNIAS • PARCHES • LIBROS • REVISTAS NACIONALES E IMPORTADAS

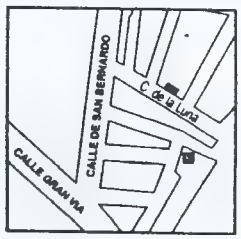
Y COMO SIEMPRE...

TODO EN COMIC Y CINE, TERROR, FANTASIA, CIENCIA-FICCION, JUEGOS DE ROL, ILUSTRACION.

T2

CRISIS

C/LUNA, 26 - 28004 MADRID
TLF.: 532 78 85
NOVICIADO - STO. DOMINGO - CALLAO



el aventurero

AMPLIO STOCK EN :

-Comics-books
-Material Forum, Zinco, Novedades,...
-Tebeo antiguo.(Reediciones y originales)
-Material de Vértice, Surco, etc..
-Pedidos por correo-

C/Toledo, 15 (Plaza Mayor)
28.005 MADRID Teléfono 266-44-57

LIBRERIA TELIO
Gran Via Marqués del Turia, 96
(Pasaje Ruzara)
Tel. 352 32 47
46005 VALENCIA

UNIVERSAL
Ledesma, 12
Tel. 424 98 78
48001 BILBAO

LIBRERIA GENERAL
Avd. Independencia, 22
50004 ZARAGOZA

HORACIO ALTUNA:

maestro del realismo fantástico

LUIS FERNANDEZ
MADRID

Por cosas de la vida los kioscos españoles experimentan hoy en día una interminable lista de títulos norteamericanos y británicos jamás soñada. No es por tanto extraño que una considerable mayoría prefiera estos comics, principalmente, por sus historias de acción y violencia. Y es que a veces, -no muchos, pero si algunos- descatalogan de superestrella a cualquier artista que no tenga apellidos anglosajones, sin darse cuenta de que escribir una buena historia, donde no halla violencia o acción como señuelo comercial, es mucho más difícil y selectivo.

El autor que hoy traemos a nuestras páginas es uno de estos artistas "pacíficos", un personaje que ha dicho repetidamente que nunca ha dibujado un héroe ni nada que se le parezca. ¡ Y menos mal !, podemos añadir. Porque si algo caracteriza a este hombre es su capacidad para crear comics reivindicativos, colectivos y realistas, todo ello expuesto en clave de ironía callejera. ¡ Casi ná !.

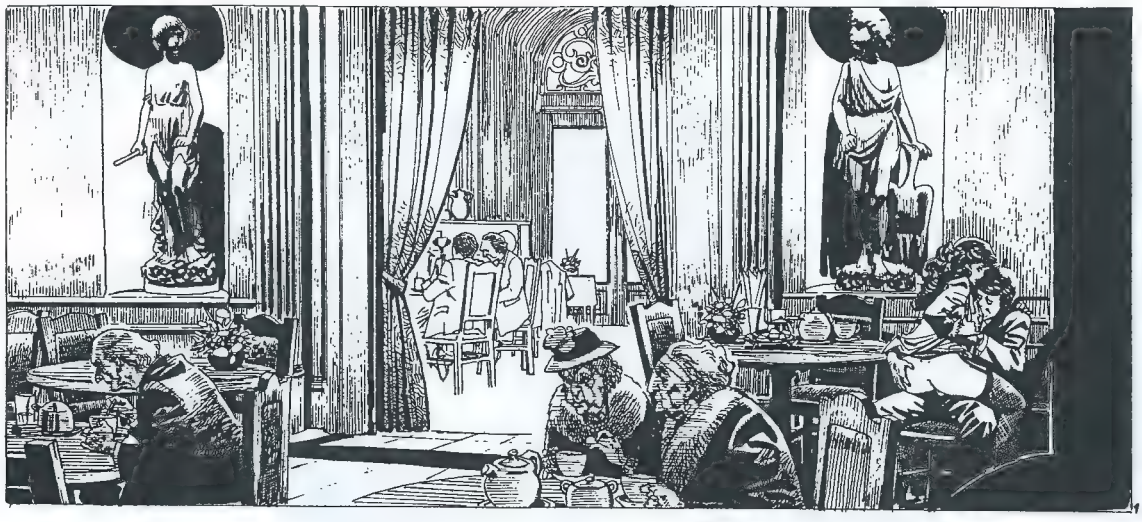
Hablamos de **HORACIO ALTUNA**, otro de los argentinos de oro, junto al maestro **Breccia**, su compinche **Trillo** o el menos conocido **Cacho Mandrafina**. Un personaje por si solo, que piensa muy bien lo que dice, y dice muy bien lo que piensa, por lo menos en sus comics, que no es poco.

SU HISTORIA

El señor **HORACIO ALTUNA** nació el 24 de noviembre de 1.941 en la ciudad de Córdoba (Argentina). Cursó los estudios de derecho con más pena que gloria y en 1.963 montó, junto a otro amigo dibujante, una granja avícola para independizarse económicamente de sus padres. La experiencia fue un desastre pero tuvo moraleja: decidió convertirse en un artista profesional. lo consiguió en 1.965, y comenzó a trabajar muy activamente en los diarios de su país, que en aquel entonces estaban bajo la censura de la dictadura vigente. Una censura, que por no perder la costumbre, decapitaba cualquier circulación libre de temas como el sexo o la política. De todas formas en Argentina, como en otros muchos países, había una prensa alternativa que conseguía cierta movilizad artística. El diario **Clarín** fue uno de los más famosos, y allí fue donde **ALTUNA** trabajó ocho largos años ilustrando una tira diaria que se convirtió en un auténtico éxito. En este diario fue donde fomentó su colaboración con otro autor genial, su paisano **Carlos Trillo**, que anteriormente había conocido en la redacción de **Satiricón**. Su mayor logro fue **El Loco Chávez** del que hablaremos más adelante. **ALTUNA** tuvo también que pasar por la editorial **Columba**, donde tuvo que tragar saliva para aguantar el viejo sistema de explotación que imponía la editorial a sus dibujantes. Un suceso inevitable para cualquier dibujante que empieza -según sus palabras- a trabajar en Argentina.

Más feliz fue su paso por la revista **Humor**, la de mayor circulación dentro de Argentina, que no era sino otra publicación de oposición al régimen. También colaboró desde su casa con varias publicaciones británicas (Fleetway Pub y Thomson Pub) y la norteamericana Charlton Comics; aunque no represente su curriculum más conocido.

En 1.981 con 40 años de edad opta por dar un giro radical a su trayectoria artística, y con una labrada reputación en su país, decide viajar a España (con vis-



Ritmos

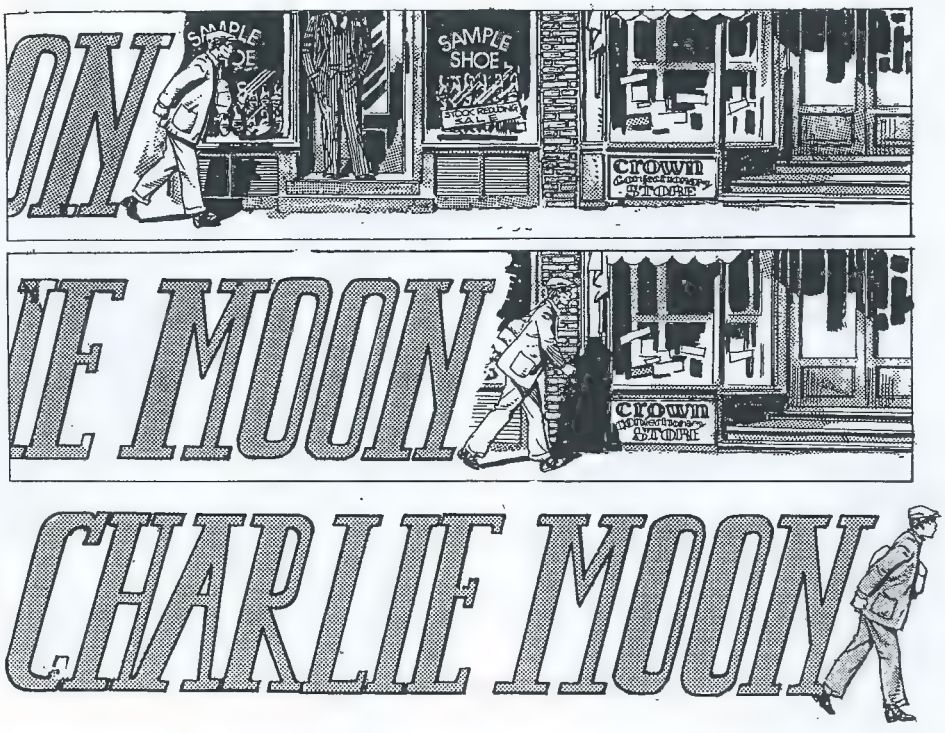
ta a Europa en general) para enfrentarse con nuevos mercados y, sobre todo, con nuevas mentalidades. En Argentina había logrado el premio al mejor dibujante en 1.977, 1.978 y 1.980 por la Asociación de Dibujantes de su país, y en 1.979 por la Bienal de Argentina. Era hora de cambiar de aires, de metas y de público. El lo explica así: "Eso de cumplir los cuarenta yo lo digo con una sonrisa y ustedes se lo toman a broma pero realmente es un cruce de caminos muy embromado."

Llega a España en 1.982 instalándose en Sitges. Continúa trabajando, vía carta y teléfono con su amigo **Trillo**, produciendo historias de notable interés como **Tragaperras**. Su aceptación es increíble, y gracias a **Toutain Editor** publica sus páginas en **Zona 84** y en alguna otra revista hermana de la casa, a la par de sacar álbumes de sus obras con **Trillo** (**Puertitas**, **Charlie Moon**, etc) y propias (**Chances**, **Ficcionario...**). Es en sus obras en solitario donde **HORACIO ALTUNA** se destapa como un fenomenal guionista, que unido a su profesión de dibujante le permite crear obras autosuficientes. Obras reivindicativas, propias de autores que han estado bajo presión. El mejor ejemplo es una pequeña gran joya llamada **Ficcionario**, de la que también hablaremos.

Sus trabajos se publican en varios países, y en Europa activa su imagen, consiguiendo ser finalista al mejor álbum en el festival francés de Angoulême por **El Ultimo Recreo** en 1.987, el premio Yellow Kid en 1.986 y trabajando para **Humanoides Associés** en su obra **Imaginaire**.

Dentro de nuestro país su popularidad no ha dejado de crecer, tanto por parte del público como de sus colegas, habiendo obtenido en el 84/85 varios premios gracias a las votaciones de los aficionados.

En los últimos años **ALTUNA** ha cambiado profundamente el contenido de sus obras. De crear comics de temática social ha pasado a producir comics menos comprometidos y de mayor aceptación. Nuevas obras de temática erótica (editadas por **Playboy**) más rentables, quizá para cambiar de aires, para no etiquetarse, no lo sé. Lo que si sabemos todos es que **HORACIO** dibuja unas nenas estupendas y que en el popular **Voyeur** (agotada su 1ª edición prematuramente) se basa en ellas y en sus historias de trama picaresca para atraer la atención del público, nuevo y viejo, aficionado y busca-carnes. También actualmente esta negociando una posible adaptación a la pantalla de **Imaginaire** en el mismísimo Holly-



wood. Un nuevo paso en su carrera artística tras haber obtenido un inesperado éxito el año pasado con la adaptación de **Las Puertitas del Señor López** en el festival suizo de Veveire.

SU OBRA Y SU COMPINCHE

Hablar de su obra es hablar también de su media naranja artística: **Carlos Trillo**, -uno de los mejores escritores mundiales-, ya que sus álbumes más famosos (a excepción de **Chances** y **Ficcionario**) los ha dibujado y retocado a partir de los guiones de su gran amigo.

Pero como mencioné anteriormente fue en el diario **Clarín** donde **TRILLO** y **ALTUNA** crearon su obra más popular. Hablamos por su puesto del periodista **Hugo Chávez**, más

El Loco Chávez

conocido como **Loco Chávez**. Nació el 26 de julio del 75 (el día del aniversario de la muerte de Eva Perón), en la última página del citado diario en forma de tira. Tanto **ALTUNA** como **TRILLO** nos presentan las aventuras y desventuras de un periodista de Buenos Aires, inmaduro, emotivo y muy amigo, a pesar suyo de las faldas. Un personaje con el que el público argentino se fue identificando, allá por el 77/78, tomándolo como un hombre de carne y hueso; una especie de vecino del que sólo se leen noticias. La popularidad fue creciendo hasta, -como el mismo **TRILLO** mencionó- "... que fueron apareciendo, poco a poco, los que leyendo la historieta divisaban mensajes ocultos, sobre todo a partir de un país en que cada vez se decían menos las cosas por su nombre". Unos mensajes ocultos que imposibilitaron la serie que sobre el personaje se iba a llevar a la televisión y que fue prohibida prematuramente por las autoridades. Aún así las obras de estos dos argentinos han llegado a ser plenamente reconocidas por la crítica internacional y su estilo, admirado. En noviembre de 1.982 en un certamen italiano, el crítico Oreste del Buono les decía, observando sus obras: "Ustedes, los latinoamericanos, y últimamente los argentinos, han afinado como nadie el instrumento de la sutileza. Claro, en sus países oprimidos, golpeados, silenciados, no se puede hablar de la realidad sino oblicuamente. Entonces, vuelan más alto que nosotros, los europeos, que llevamos 40 años consecutivos de decirle pan al pan y ladrón al que roba". Y **Carlos Trillo** reflexionó, tiempo después, escribiendo que reconocían que ahora vivían mejor. Pero que cuando tenían miedo, escribían mejor y pensaban mucho más.

Su otra gran obra común es **Las Puertitas de Sr. López**, donde de la realidad a la ficción solo hay un obstáculo: una puerta; cualquier tipo de puerta y de cualquier lugar y establecimiento. El protagonista es el antihéroe número uno del comic, un señor corriente, común, cobarde, reprimido, es decir: normal. Y de ahí su apellido. El pobre señor **López** tiene un poco de cada uno de sus lectores y creadores. Tiene un jefe intimidador y una mujer dominante y celulítica, un trabajo rutinario, unos gustos corrientes, etc... pero a diferencia del resto de los mortales que pisan la tierra, el señor **López** consigue llevar a la imaginación lo que no se atreve -en el plano real- a llevar a cabo, o lo que desearía que pasara y nunca ocurrirá como romper con el bombón de la oficina; una chica que ni siquiera le habla. Cuando decide que ocurra esto abre una puerta y ¡ wamw ! todo cambia. Si el jefe de la oficina les dice, a él y otro chupatintas, que los va a observar durante un mes para decidir cual de los dos es más idóneo para un determinado ascenso, nuestro protagonista, cansado de llevar horas extras en plena rivalidad, decide parar un momento y abrir la puerta del servicio. Y ¡ wamw !, allí se ve peleando con su compañero mientras se forman sobre ellos unas líneas sospechosas. Entonces, miran hacia arriba y ven que son marionetas en las manos de su jefe. **López** sale del servicio rápidamente dispuesto a hacer algo. Coge unas tijeras y vuelve a entrar. Intenta cortar los hilos pero se le rompen las tijeras y vuelve a entrar. Vuelve a su escritorio rendido, sólo para oír a su jefe decir: "¡ **López**, no sabe que

Las Puertitas del Señor López

hay cosas que no se pueden cortar con unas tijeras !" Hic.

HORACIO explica este comportamiento, esta división sueño/realidad asegurando que "la intención es precisamente mostrar esa dicotomía, ya que todos tenemos algo de López, por lo menos en nuestra parte negativa". Es realismo fantástico, un término con el que cataloga, **Tragaperras**, **Ficcionario**, **Chances** y la misma **Puertitas**.

Otras obras, menos famosas son; **Charlie Moon**, que cuenta la historia de un chaval en la época de la gran depresión americana, una pequeña historia donde se evalúa la famosa frase There's no way like the american way, que ilustra la misma contraportada del álbum.

Merdichesky nos presenta un joven policía algo inseguro emocionalmente (tiene un poco de López) y muy verde a nivel profesional que tiene que aguantar una madre paliza y un jefe de policía que no sabe que hacer con él. La portada es un cuadro. Aparece de pie rodeado (a lo James Bond) de tres chicas que se agarran a él como si fuera su "salvador". Cara de tipo duro, chicas pululando... y pantalones bajados. Tal vez demostrando la ironía o la inseguridad que tiene este policía. De todas formas a primera vista a muchos nos recuerda -ligeramente- una del **American Flagg** de **Chaykin**.

En **Tragaperras**, vía sinopsis (como algunas posteriores, ya que cada uno de ellos estaba al otro lado del Atlántico) volvemos al realismo fantástico tan dado en estos autores y en **ALTUNA** particularmente. Historias de gente corriente, gente normal... si admitimos por esta palabra gente corriente con distintos gustos y obsesiones. Todos ellos se encuentran en sus historias en un momento determinado con una máquina tragaperras que ofrece una especie de cortometraje SF. Al final el protagonista encuentra reafirmadas su ideas encontrando cierto paralelismo entre su caso real con la historia ficticia que acaba de obser-

Tragaperras

var. Otra veces, no. No siempre se puede obtener la salvación con una simple moneda.

REALIDAD Y FICCION

Aunque ya conocemos la problemática y los personajes más populares del tándem **TRILLO-ALTUNA**, es en las obras de este último donde la realidad futurista o ficticia alcanza nuevas cotas de ironía. Me refiero a sus mejores muestras: **Ficcionario** y **Chances**.

En esta última **ALTUNA** nos presenta, a color, la historia de **Mario**, un clon criado en un hospital y destinado a servir como fuente de órganos de trasplante para su original. **Mario** se fuga, lógicamente, creando un tenso dramatismo que predominará hasta el final del álbum.

En **Ficcionario** (constituido por diez relatos en blanco y negro, salvo los cuatro últimos) este dramatismo se sustituye por una ironía colectiva. El protagonista es un emigrante, **Betto**, de carácter pícaro que nos presenta, como testigo, la sociedad del futuro y sus habitantes.

Algunos críticos afirman que los comics que más triunfan son los que exponen más a la vista de las lacras de la sociedad. No sé si será cierto, pero en el caso de **ALTUNA** coinciden. En **Ficcionario**, **ALTUNA** nos mezcla realidad y ficción presentándonos un sórdido futuro próximo. Un futuro que muy bien puede ser el nuestro. Una sociedad futura donde existe un estado policial represor a gran escala. Un mundo donde se anteponen, como medio de control, los requisitos burocráticos a los humanitarios. Donde se puede dejar morir a un hombre por no llevar en regla su documentación sanitaria, donde a un atropellado se le despoja de sus bienes antes que socorrerlo, donde se practican violaciones ante las miradas asustadas del resto del ¡ vagón !, o donde se puede echar de un hospital a un enfermo porque las computadoras le dan por muerto (y nos quejamos de la Seguridad Social) ante la indiferencia de la funcionaria que más bien parece la hermana mayor del ordenador. Tanto **Chances** como **Ficcionario** muestran estas situaciones porque tienen el mismo escenario. Pero no es la violencia o la sangre lo que predomina en estos comics. Es la inmoralidad y la ironía: una pareja hace el amor en u vagón de tren, al lado de ellos, otro tipo se masturba observándolos, mientras una mujer de avanzada edad les observa a los tres... ¡ no hay una violencia directa, ni sangre, ni siquiera ocupan un lugar predominante dentro de la viñeta !, pero hay están, como botón de muestra de la anarquía urbano-ficticia. Y es que los fondos de las viñetas de **Ficcionario**, sobre todo, son los auténticos protagonistas del álbum. Los supuestos protagonistas no son más que la guía que nos va llevando de paseo calle tras calle. La prostitución se ejerce en estas, y los drogadictos, y los tullidos de guerra, y los salvadores del mundo se juntan en un amasijo de suciedad creando una futurista cultura urbana, algo que ya existe, a otro nivel claro, en ciudades como París o Amsterdam. Y todo, mira tu por donde, se supone que esta UNDER CONTROL. Bajo control de las autoridades represivas, que son incapaces de eliminar la delincuencia, ya que es el mismo sistema el que la fomenta. Para rematar el "guisao", **ALTUNA** lleva el capitalismo a un nivel alucinante. En los vagones de metro, en cualquier sitio, junto a la advertencia "you are under control" te puedes encontrar un eslogan remarcable: CONSUMA - CONSUMO ES BIENESTAR, BIENESTAR ES VIDA, VIDA ES CONSUMO. Y la pena es que en este futuro aún queda gente buena.

Creo que ha sido suficiente con estos ejemplos para poder nombrar a **HORACIO ALTUNA** como el maestro indiscutible del realismo fantástico... ¿ alguien lo duda todavía ?.

Charlie Moon

LOS PEQUEÑOS DETALLES SON FUNDAMENTALES

BARCELONA, 1938

ES LO QUE DIGO YO SIEMPRE; LOS PEQUEÑOS DETALLES SON FUNDAMENTALES
ES CIERTO
A TODO EL QUE LE RODEABA TRATABA DE INCULCARLE LO QUE PARA ÉL ERA UN FUNDAMENTAL PRINCIPIO ¡INCLUSO AL JARDINERO!
ESCUCHE ESTO QUE LE SERA DE GRAN UTILIDAD: LOS PEQUEÑOS DETALLES SON FUNDAMENTALES
SI SR FISAS NO SE VOLVERA A REPETIR
ERA UN PRINCIPIO QUE HABIA SEGUIDO SIEMPRE PERO NO FUE HASTA EL AÑO 38 CUANDO LOS HECHOS LE DIERON TOTALMENTE LA RAZÓN
CREO QUE ES LO MEJOR QUERIDA, VETE CON LAS NIÑAS A LA FINCA, BARCELONA ES DEMASIADO PELIGROSO PARA VOSOTRAS AHORA
VINOS
LOTERIA
EFECTIVAMENTE, BARCELONA SE HABIA VUELTO UNA CIUDAD MUY PELIGROSA POR LOS CONTINUOS BOMBARDEOS NACIONALISTAS Y LA PRESENCIA DE NUMEROSOS ANARQUISTAS QUE PERSEGUIAN TODO LO QUE OLIERA A BURGUES
VAMOS A DAR UN "PASEO" PADRE
SOLTADME ASESINOS
EL SR FISAS, COMO MUCHA GENTE ENTONCES SOLO VESTIA ROPAS VIEJAS, CAMUFLADO DE OBRERO
CNT
DURANTE MESES EL SR FISAS, SOBREVIVIÓ SIN SOBRESALTOS EN LA BARCELONA REPUBLICANA
PIM PAM PUM Antifeixiste
¡SALUD!
¡SALUD CAMARADA!

PERO UNA TARDE DE MARZO TUVO LA DESDICHADA OCURRENCIA DE IR A AFEITARSE A UNA BARBERÍA, CERCA DE LA PLAZA DE CATALUÑA

ESTA BARBERÍA ERA ATENDIDA POR ELEMENTOS DE LA CNT Y FRECUENTADA POR MILICIANOS

SE ESTAN PONIENDO LAS COSAS FEAS

FRENTE ROJO
LOS FASCISTAS ALCANZAN EL RÍO SEGRE

PERO EL SR FISAS SE SENTÍA SEGURO, PUES ESE DIA HABÍA CUIDADO ESPECIALMENTE SU ATUENDO PARA NO DESPERTAR SOSPECHAS

POR RARO QUE PAREZCA, PUES EN AQUELLOS TIEMPOS CUANTO MÁS GUAPO IBA UNO MÁS SEGURO SE SENTÍA EXISTÍA UN SERVICIO DE MANICURA

¿MANICURA COMPAÑERO?

SÍ POR FAVOR

TUVO LA DESGRACIA DE QUE UN MILICIANO COMENZARA A FIJARSE EN SUS PULCRAS UÑAS Y MANOS

¡COÑONS! MUY LIMPIAS LAS LLEVAS TU

ESAS UÑAS TAN PULIDAS SOLO PUEDEN SER DE UN PODRIDO BURGUES

P.O.U.M.

NO SERAS UN JODIDO FASCISTA ¿VERDAD?

N-N-NO

AL DIA SIGUIENTE
¡DIN DONG!
¡DIN DONG!
JOSEP PLA
VIA
EL SR FISAS, ATERRADO, HASTA SE PUSO GUANTES, ¡ERAN AGENTES DEL TEMIDO S.I.M*!
* POLICIA SECRETA DE LA C.N.T
¿RAMON FISAS?
SOY YO
TIENE QUE ACOMPAÑARNOS
UHP
EN AQUELLOS DIAS LOS JUICIOS ERAN RÁPIDOS Y LOS JUECES IMPLACABLES
ESTE TRIBUNAL LE CONDENA A LA PENA CAPITAL POR SU ACTIVIDAD COMO ESPIA EN FAVOR DE LOS REBELDES
EL SR FISAS PASO SUS ULTIMOS DIAS EN LA CARCEL, MEDITANDO
¿COMO PUDE DESCUIDARME ASÍ?
¡UN DETALLE TAN ESTUPIDO!
FUSILADO, POR NO SEGUIR MIS PROPIOS PRINCIPIOS
MORALEJA:
¡CUIDAD SIEMPRE LOS PEQUEÑOS DETALLES!
BANG
BANG
BANG
BANG
FIN
(ADIOS SR FISAS)

DE VIAJE A... AUSTRALIA

OTRA PATRIA DE LOS COMICS

C.I.
-ARCHIVOS-

Las primeras planas de las revistas para jóvenes, y las portadas abigarradas de los comic book, están llenas de explosiones de Superman, Batman, Spiderman de X-Men y de Phantom. En las revistas cotidianas; Garfield y Blondie están siempre presentes. Pero, ¿ estáis en América ?, no. Aquí y allí un personaje desconocido, un título insólito excitando vuestra curiosidad. Acabáis de poneros en contacto con el mundo discreto pero vivaz de la viñeta australiana.

Australia: a 30 horas de avión de Madrid, un país tan grande como los Estados Unidos donde la población apenas llega a 15 millones de habitantes. Esta anciana colonia británica está situada bajo la doble influencia de las culturas inglesa y americana.

La historia del comic australiano se confunde al principio con la de su equivalente británico. Entre 1.880 y 1.920 se ven aparecer en los magazines satíricos importados de Inglaterra y en las de sus homólogos australianos las primeras historias contadas en imágenes.

Algunos dibujantes locales lo intentan en este nuevo medio, pero no se trata más que de experiencias y nada durable sale de sus tentativas. Aunque los jóvenes australianos tienen también derecho a sus viñetas en los tebeos ingleses importados como **PUCK** y **CHUCKLES**.

Es al comienzo de los años 20 cuando comienza a desarrollarse una historieta comparable a la que existe en Europa y en los Estados Unidos, incluso si su crecimiento es frenado por la estrechez del mercado.

La primera tira de personajes estables puesta en escena es **You and me** creada por **Stan Cross** en la publicación **SMITH'S WEEKLY** EN 1.920. Orientada al principio sobre la vida política australiana comentada por medio de dos pequeños burgueses: **Pott** y **Wahlesteeth**. La tira revierte rápidamente a una comedia familiar poniendo en escena al señor y la señora **Pott**, que continuará así hasta nuestros días.

Los demás suplementos cotidianos empiezan a pisarle los talones a **SMITH'S WEELY** y éste presenta las siguientes bandas humorísticas en color. Como en los Estados Unidos, los dibujos tienen por héroes a granujas simpáticos, los dos más célebres eran **Ginger Meggs** y **Fatty Finn**. En 1.927 aparece la primera tira de larga duración publicada todos los días, **Casual Connie** de **Jack Qayle** que continuó hasta 1.932. Esta serie era también la primera en presentar historias por entregas.

Poco a poco, el contenido de las tiras se diversifica. En 1.934, l'**ARGUS** adapta el romance de Erle Cox: Out of the Silence (La esfera de oro), bajo la forma de una tira dibujada por **Red Hicks**. Esta es la primera serie australiana realista, de otras hablaremos más tarde.

1.934, es también el año de aparición del primer semanario inspirado del modelo inglés, **FATTY FINN'S WEEKLY**. Mezcla rúbricas, tiras humorísticas y series de aventuras, pero su existencia no durará un año. El semanario **WAGS**, creado en 1.936, es al contrario un gran suceso. Hará descubrir a los jóvenes australianos las mejores series americanas del momento: **Tarzán, Terry y los Piratas, Dick Tracy**, etc. Otra novedad americana, los primeros comic book son importados desde su aparición al final de los años 30.

Así, en el período que precede la Segunda Guerra Mundial, la historieta americana esta en posición de fuerza en todos los sectores. Ni la prensa ilustrada inglesa anticuada, ni las raras producciones locales tienen fuerzas para oponerse a esta hegemonía. Antes de la proliferación de las producciones americanas vendidas a buen precio a los editores australianos o bien directamente importadas, los autores locales protestaron ante las autoridades. Se alzan contra lo que ellos consideran una venta de liquidación de los sindicatos americanos, sustituidos en Australia por los distribuidores locales tales como por ejemplo el poderoso Yaffa Sindicate. En vano.

Snake, par Sols.

El conflicto será provisionalmente resuelto por la entrada en guerra de Australia al lado de Gran Bretaña en 1.939. A fin de evitar la fuga de divisas al extranjero, las leyes sobre las importaciones son aplicadas de forma muy estricta a partir de 1.940. La importación de los comics americanos es intermitente. Los cotidianos encuentran diversos medios de eludir la ley y lo más extendido es hacer redibujar las tiras USA por los dibujantes locales. En revancha, la desaparición brutal de los comic book deja un vacío que los editores australianos van a empezar a acusar. Durante cuatro años, la ausencia de concurrencia extranjera y la demanda importante van a hacer del comic book una cantera de jóvenes dibujantes, publicando material de muy buena categoría.

Por razones de racionamiento del papel, los comics "made in Australia" cambian de titulo en cada aparición. Sin embargo se encuentra muy rápido aquí una miríada de personajes regulares. Todos los géneros están representados, del humor a la ciencia ficción pasando por el erótico, el policiaco y el western. Los superhéroes, si bien no están ausentes, no tienen ya la situación de cuasi monopolio del mercado pues se benefician más del mercado atlántico.

El fin de la guerra ve un retorno progresivo a una situación normal. Los comics strip americanos retoman su sitio en los aficionados sin que les perjudiquen los dibujantes a destajo. Dejando a un lado los comic book, la muy fuerte demanda va a permitir durante algunos años pensar que el comic australiano puede prosperar en un mercado de nuevo abierto a la importación. La ilusión será de corta duración pues, a partir de principios de los años 50, las ventas interiores de comic book empiezan a caer. Entre 1.951 y 1.956, el aumento del precio del papel hace doblar el precio de venta. Dentro de un mercado ya saturado y sumiso al aumento de la competencia de la televisión el choque es duro. Como si todo esto no fuera ya suficiente, Australia conoce en esta época una ola de protesta contra los "peligros" que representa para los jóvenes la lectura de los comics. Inspirados del ejemplo americano, los censores se desatan y denuncian a quién quiere entender las fechorías de los comics como algo muy inocente.

Intimidados, los editores se muestran menos audaces y reemplazan poco a poco las series australianas por rediciones americanas bien adsequibles y con la moralidad garantizada desde 1.954 por la Comics code Autority. Los años 60 verán la desaparición total de las series australianas.

La situación del comic strip, por el contrario, casi no varía. Los suplementos semanales continúan presentando lado a lado las tiras americanas y las australianas. Estas últimas no dan simplemente un color local a los periódicos: sino que tienen frecuentemente una calidad que no tiene

I'VE JUST ARRIVED, WHAT ARE THE MOSQUITOES LIKE UP HERE SPORT?
CROOK! THEY'RE BIG ONES TOO!
THE OTHER NIGHT A MOB OF MOZZIES CAME OVER AND FAIR DINKUM, THEY SWOOPED DOWN AND CARRIED OFF A TENT AND A SEWING-MACHINE. ....THE NEXT NIGHT THE SAME MOB CAME BACK!
HOW DO YOU KNOW THEY WERE THE SAME MOZZIES?
EASY, EACH ONE WAS WEARING A LITTLE PAIR OF KHAKI SHORTS!!

Air Hawk, par John Dixon (1973).

WHO OR WHY-I HAVEN'T A CLUE-! BUT I ASSURE YOU SOMEBODY HAS GONE TO A LOT OF EFFORT TO KEEP THIS PLANE IN "SERVICEABLE" CONDITION!
YOU MEAN THAT THING CAN FLY?
IT'S POSSIBLE-! BUT IF YOU'RE THINKING OF PUTTING IT TO THE TEST-COUNT ME OUT!
YOU SAID IT'S AIRWORTHY SO WHY NOT-? IT'D SAVE US HAVING TO HAUL IT OUT BY ROAD!
FLYABLE OR NOT-THIS SHOKI WAS MODIFIED AS A KAMIKAZE PLANE! IT'S PACKED WITH ENOUGH HIGH EXPLOSIVE TO WIPE OUT THE ENTIRE OASIS!
SO IT'S A SUICIDE PLANE-! A FLYING BOMB! THE EXPLOSIVE CAN BE REMOVED!
AFTER THIRTY YEARS IT COULD BE HIGHLY UNSTABLE, MR. COOMBS...
-THE SLIGHTEST BUMP COULD SET IT OFF...
WHAT IN THE DEVIL WAS THAT?
THE CHOPPER! THE FUEL TANKS HAVE EXPLODED!
GET BACK, COOMBS-! THERE'S NOTHING WE CAN DO TO SAVE HER!
WHAT COULD HAVE CAUSED IT?
THAT MR. HANNIBAL IS A VERY GOOD QUESTION!

Footrot Flats, par Murray Balls (1984).

nada que envidiar a las strips USA y tienen además la ventaja de conectar con la realidad y mentalidad australiana. Algunas existen desde hace mucho tiempo, tal es **Ginger Meggs**, las aventuras de un pequeño pelirrojo desenvuelto que prefiere ir a pescar que al colegio. Aparecido en la serie **Us Fellers** creada por **Jim Banks** en **SUNDAY SUN** en 1.921, **Ginger** se convierte rápidamente en la vedette de la serie y en una institución nacional. A la muerte de **Jim Banks** en 1.952, el personaje es retomado por **Roy Vivian** y después por **Lloyd Piper**. Este personaje ha tenido una carrera internacional y existe aún en nuestros días.

Su rival, **Fatty Finn**, fue creado por **Syd Nicholls** en 1.923 en **SUNDAY NEWS**, que se parecía al principio al grueso **Billy Blunder**, héroe de romances publicado en **THE MAGNET**, semanario para colegiales ingleses. Rápidamente se australianiza y empieza a parecerse psicológicamente como a un hermano a **Skippy**, el personaje americano de **Percy Crosby**. Este último punto no quita ironía cuando se supo que **Syd Nicholls** fue uno de los más orgullosos adversarios de los sindicatos americanos en Australia. Menos afortunado que **Ginger Beggs, Fatty Finn** no sobrevivió a la muerte de su creador, ocurrida en 1.977.

Si **Ginger** y **Fatty** son los representantes idealizados de los traviesos australianos, **Bluey** y **Curley** son sus equivalentes adultos. Creados por **Alex Gurney** en 1.939, son dos soldados australianos, **Bluey** el veterano y **Curley** el joven recluta. Desmovilizados después de la guerra, se convierten en los héroes de una comedia familiar donde intervienen sus esposas y sus amigos. Retomado por **Les Dixon** a la muerte de **Gurney** en 1.955, **Bluey** y **Curley** seguirán hasta 1.975.

Los comics strip australianos, con raras excepciones, se exportaban poco. **Air Hawk and the Flying Doctors**, creado por **John Dixon** en 1.959, es pues doblemente remarcable: primero por ser una de las series australianas publicadas en el mundo entero, y después porque se trata de una serie de aventuras, género muy poco corriente en las tiras cotidianas.

Los strips humorísticos más populares actualmente son sin duda **Snake**, creado por **Allan Salisbury** en 1.976, y **Footrot Flats** del neocelandés **Murray Balls**. **Snake** es una serpiente desafortunada, una especie de **Charlie Brown** reptil siempre en busca de un amigo.

Footrot Fats es una crónica de los menudos incidentes en la granja de **Wallace**

Couverture de FOX COMICS nº9, par Darrel Balls (1984).

Footrot, un criador de corderos en Nueva Zelanda. El héroe de la serie es el perro de **Wallace**, gafe y cobardica pero lleno de buena voluntad, incluso si sus esfuerzos para sentirse útil no tienen siempre los resultados deseados.

El comic book ha vivido los últimos 25 años principalmente de todo lo americano, sea bajo la forma de importación, o sea en ediciones australianas en que los editores se esfuerzan en hacer parecer ventajosas con respecto a las americanas.

Es sintomático que uno de los personajes más populares en Australia sea el **Phantom** de **Lee Falk**, pues muchos australianos ignoran el original americano. Esta hegemonía USA ha tenido sin embargo un efecto benéfico, la constitución de un "fandom" inspirado en el modelo del otro lado del atlántico. El primer fanzine australiano consagrado en el comic, **DOWN UNDER**, es creado en 1.964 bajo el báculo de **John Ryan**, australiano ya activo hace varios años en el fandom americano. Satélite del fandom USA, el fandom australiano está constituido por gente joven apasionada sobre todo del comic book americano. La estabilidad y el desarrollo del fandom están aseguradas desde el final de los años 70 por la existencia de librerías especializadas en Sydney y Melbourne. Estas librerías sirven de contacto con los fans de toda Australia.

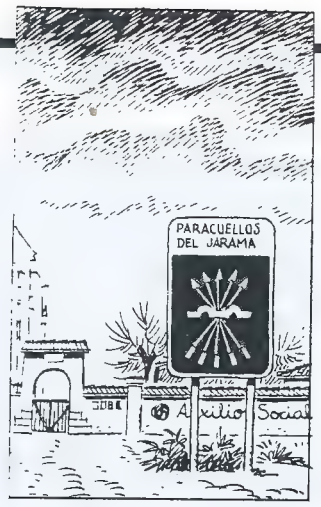
Desde alrededor de cinco años, el fandom ha producido diversos magazines efímeros mirando de reojo el profesionalismo. El mejor, **INKSPOTS** publicado por la librería de Melbourne Minotaur, no ha tenido más que cuatro números. A los problemas de distribución se añade la dificultad de hacer aparecer regularmente el magazine siempre respetando la entera libertad creativa de los colaboradores poco habituados a cumplir los plazos de entrega.

Menos ambicioso cuanto a la presentación, el fanzine **FOX COMICS** ha publicado 13 números en formato de bolsillo, según un ritmo de aparición mensual, después trimestral. A partir del número 14, pasa al formato magazine y busca en adelante hacerse conocer en los mercados inglés y americano. Renombrados jóvenes prometedores van a ver la ocasión de ser publicados regularmente: **Martin Trengove**, **Big Simp**, **Darrel Merritt**, **Ian Eddy**, **Greg Gates** y sobre todo el excelente **Fil Barlow**, revelación del difunto **INKSPOTS**.

Aunque su principal influencia haya venido de **Asterix**, es hacia los Estados Unidos donde **Fil Barlow** mira para hacer conocer su serie **Zoouniverse**. Co-publicada por Minotaur y la editorial americana Eclipse, **Zoouniverse** es una tentativa de encontrar al comic australiano el vasto público que siempre le ha hecho falta.

Situación real de las cosas: los Estados Unidos, que han estorbado el desarrollo del comic australiano, podrían estar en el origen de una nueva generación de autores no americanos. La anglofonía que ha sido hasta hoy un handicap, ¿ va a devenir en un triunfo ?. Cuando los autores ingleses hacen un presing sobre el mercado americano, la próxima ola vendrá, podría ser, de Australia.

PARACUELLOS 2



JOSE I. DELGADO
MADRID

PARACUELLOS 2. AUXILIO SOCIAL.
CARLOS GIMENEZ.
EDICIONES DE LA TORRE.
Col. PAPEL VIVO. 25/26.
B/N.

un poco de historia

Son ya tres con esta, las ediciones que ha logrado alcanzar este PARACUELLOS 2 de **Carlos Giménez**. No quisiera entrar a tratar en este artículo mis opiniones técnicas sobre el libro, sino mas bien lo que este álbum representa. De la lectura de aquellos "Cuadernos de divulgación de la historieta" que publicará años atrás (1.982) Norma Editorial en su colección UN HOMBRE MIL IMAGENES, y de la que solo aparecieron 3 números, deducimos varios aspectos que determinan el contenido de la obra.

PARACUELLOS 2, es lógicamente, la continuación de PARACUELLOS, álbumes a los que sigue otro tercero: BARRIO, de lectura complementaria, pero no imprescindible, formando así una trilogía bien definida.

fue cruda la infancia de **Carlos Giménez**. La prematura muerte de su padre, que dejó a su familia poco después de nacer **Carlos**, y la enfermedad de su madre, obliga a los suyos a internarle en los "Hogares" de Auxilio Social en los que permanecerá durante 8 largos y penosos años.

Durante este tiempo podemos enmarcar los dos primeros libros, en los que se nos cuentan anécdotas, historias, malos y buenos momentos, realidades en suma. Algunas de ellas duras como la vida misma, que llegan a sorprendernos por su crudeza.

Los "Hogares" de Auxilio Social eran internados en los que convivían chavales de las más diversas edades con un aspecto en común, la bofetada que les había proporcionado la vida. Huerfanos, niños abandonados, futuros hombres que ya desde pequeños han de buscarse la vida para subsistir en un mundo que les ha dado la espalda o víctimas de un destino que no han elegido y del que no son culpables.

Su padre, muerto, su madre enferma, sus hermanos que van a verle cuando pueden, que es poco, definen a un niño triste, solo acompañado de sus tebeos de "El Cachorro" y sus compañeros del Auxilio.

Pasará innumerables malos ratos presididos por Franco, es decir, el hambre, la sed, el frío... y también las patronas de los Hogares. También buenos, los menos, con sus amigos, las visitas de sus hermanos que al final declinan en una profunda y amarga triteza, y haciendo lo que para él será el futuro: sus dibujos. Pasaba largas horas copiando los tebeos de Iranzo, su pasión.

Pero llega el día en que **Carlines** abandona los "Hogares" de Auxilio Social. Atrás queda una época de subida a la que no puede renunciar aunque quiera, y un extenso periplo por los "Hogares". Y vuelve a casa, a su casa de Embajadores, donde jugó de niño, algunos vagos recuerdos le vienen a la memoria, pero, sore todo, la infinita alegría de volver a estar con los suyos, sus hermanos y su madre, que moriría años más tarde de tuberculosis, otro mazazo que le proporciona esta vida, injusta para él pero que debe asumir.

Ya en BARRIO nos encontramos con una segunda etapa de su vida. Un **Carlines** que madura con el tiempo, en busca de trabajo perdido en

APENAS HABÍA DADO TRES O CUATRO PASOS POR LA CORNISA CUANDO...
¡¡MIGUEL!!
REPRESENTANDO HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO SU PAPEL DE "DOMADO" EL MIGUEL DÍAZ DIJO SUS ÚLTIMAS PALABRAS...
¡ADIÓS, SANCHA!
...ANTES DE DESAPARECER DE LA CORNISA, ENGULLIDO POR LA OSCURIDAD DE LA NOCHE.

un Madrid ya reconstruido en el que aún quedan brechas de la querra. Y va a parar al taller de Sarmentero, donde encontrará su primer trabajo como chico de los recados, y poco después, la oportunidad de conocer a López Blanco, un sueño inalcanzable para él. Por fin la vida le proporciona algo positivo, algo que no puede paliar el pasado, por fin comienza la tan esperada y ansiada etapa del **Carlos** dibujante. Etapa que no es mi intención reseñar por el momento, quizás algún día.

PARACUELLOS es, en definitiva, una obra excepcional, una obra que nos muestra la realidad vivida por las víctimas más inofensivas de la guerra: los niños.

Es parte de nuestra historia.

De la historia de España.

LA REVISTA CORTO MALTES

ALFONSO SOLETO
MADRID

REVISTA CORTO MALTES. Nº 15 Y ULTIMO.
HUGO PRATT.
EDITA NEW COMIC S.A.

Con el último número de esta revista, se cierra un ciclo muy entrañable para el seguidor de **Hugo Pratt.** Comenzó su andadura en los quioscos de este país en julio de 1.988 con un número 1 esperanzador y concluye en el despertar de este año con un número donde se promete al lector la continuidad, en un futuro algo impreciso. En estos casi cuatro años y 15 números, hemos podido encontrar aventuras de sus personajes más atractivos y polémicos. Por esta publicación periódica han pasado Cush, Cato Zulú, el teniente Koinsky, Jesuita Joe, el cangaçeiro Lampiao, el Aventurero del Caribe y muchos más, incluido el propio Corto Maltés en sus aventuras helvéticas ofrecidas en los números 4 y 5.

Es importante también hacer referencia a los interesantísimos y acertados prólogos que acompañan a estos extractos de la obra de **Pratt**, con firmas como: Juan Antonio de Blas, Javier Coma, Vittorio Di Cesare, André Malby, Lisa Baruffi, Francisco Fossati, Didier Plateau y el propio autor, que son en muy buena parte los que dan esa chispa de realismo tan esencial en cada historia del gran artista.

Ni mucho menos de comparsa, y acompañando este concierto de 15 números, se completan con fasciculos: las obras de **Tango** ...y todo

a media luz y **La Casa Dorada de Samarcanda**, últimas aventuras acontecidas a Corto; un libro con las memorias de Corto desde su infancia; y coronándolo todo, un álbum de cromos adhesivos de casi todos los personajes de **Hugo Pratt**, con una minibiografía incluida de cada uno.

Las dos aventuras de Corto son, como siempre, dignas de su autor. Les toca ahora el turno a Turquía y Argentina el ser visitadas por el marinero, que como siempre, vaya donde vaya, encontrará conocidos y hará nuevas amistades. Estos dos libros están, lógicamente, y como es habitual, empapados de historia y mitos. Completamente recomendables.

El libro de memorias está escrito en clave narrativa histórica con extractos de declaraciones del propio Corto Maltés. Acompañado por las acuarelas y dibujos de **Hugo Pratt**, el texto escrito por Michel Pierce, es una mezcolanza de puntos geográficos místicos y personajes históricos que, confieren al personaje todo un carácter mágico y misterioso. Considero este libro completamente recomendable.

Es en el álbum de cromos, donde alguien se llega a dar cuenta de la habilidad de **Pratt** para conferir a cada componente de su obra, una personalidad propia, inclusive hacerlo con símbolos, animales e iconos. Tal es así, que en las 120 personalidades que componen este álbum, están incluidas las de Satán, la Muerte, el Santo Grial, dos pájaros y dos calaveras. Todos los personajes van acompañados por un pequeño texto explicativo de sus trazas generales. El principal cromo es el del propio Corto Maltés, que para vuestra sorpresa y la mía, ha quedado vacante en la primera página del álbum, desvelándonos en la última editorial que se completará en la próxima edición de la revista, comprometiéndose así a ello el editor, Roberto Rocca, con este tipo de nexo. En este párrafo hemos hablado, probablemente de la facultad más notable de **Hugo Pratt**, quien es, completamente recomendable.

Por lo tanto, el afortunado lector que no se haya hecho con estos 15 números, ha perdido una oportunidad que puede enmendar en cualquier librería de comic. Es, completamente recomendable.

LO ULTIMO DE COMA

LUIS FERNANDEZ
MADRID

El 11 de noviembre del año pasado, fue presentado a bombo y platillo en la tienda MADRID COMICS de la calle Silva, el nuevo trabajo del inconmensurable **Javier Coma: Diccionario de los Comics- La Edad de Oro**, editado y empastado generosamente por Plaza & Janés. El autor del "**Diccionario de la novela negra americana**" (1.985) y del "**Diccionario del cine negro**" (1.990) nos presenta esta vez un exhaustivo y riguroso index de los comics americanos impresos en los diarios estadounidenses en la mencionada época. Una edad que incluye desde finales de los veinte hasta el fin de la década de los cincuenta.

La presentación se llevó a cabo poco después de mediodía con la tienda mejor ordenada que nunca (la estética será). Al acto asistieron una docena de personas, todas ellas del mundillo de las editoriales, de los comics y algún despistado colaborador como el que suscribe.

Mario Ayuso, "el hombre" de MADRID COMICS y de viejos proyectos de la tienda como el fanzine Tribulete, hizo una introducción a los allí presentes. Entre ellos **Luis García** y **Carlos Giménez**. Habló sobre las características de la nueva obra, en forma de libro y del atrevimiento editorial de Plaza & Janés, sin precedente alguno en la bibliografía internacional. También describió brevemente la trayectoria de su autor y de sus colaboraciones en álbumes de artistas como **Hugo Pratt** o el mismísimo **Moebius**, su aventura americana y su participación, principalmente, en el salón francés de Angoulême. **Mario** pasó el turno a **Luis García** (viejo dibujante de la agencia Selecciones ilustradas y compañero del mismo **Carlos Giménez**). **Luis**, algo más pausado y comedido, nos habló del autor y de los viejos comics. Por último y como era inevitable, fue el mismo **Javier Coma** quien describió su obra.

CARACTERISTICAS

El libro comienza con un largo texto describiendo lo que fue la Edad de Oro de los comics en sus facetas comerciales y artísticas (una época y unos comics que como reseñó **Mario Ayuso** fue vivida en directo por el autor del libro).

A continuación viene la parte central del libro, el index, incluyendo 537 entradas sobre títulos distintos, un "intermedio publicitario" donde se comentan los anuncios de adaptaciones al cine que ampliaban la resonancia de los comics y los lanzamientos publicitarios de las propias series de comics; para terminar con un catálogo sobre los autores y sus obras correspondientes y un índice de títulos en castellano (con denominaciones extraídas de las publicaciones en España y diversos países hispanoamericanos). Cierra el libro una bibliografía.

ANTECEDENTES

Hasta ahora los dos diccionarios más importantes sobre comics han sido las enciclopedias dirigidas por **Maurice Horn** (que abarca el ámbito universal de la narrativa dibujada con 200 entradas de series de comics de la Edad de Oro) y por **Ron Goulart**, sobre series exclusivamente americanas, con 240 entradas. La de **Coma**, por el contrario, y como bien dejó presente el mismo autor, ofrece 537 entradas de series. Lo mismo pasa con la riqueza gráfica de la obra. **Coma** nos presenta 160 ilustraciones en blanco y negro en el formato (tiras) en que fueron publicadas originalmente, además de 140 a color, reproducidos directamente de las páginas de los suplementos dominicales de la prensa americana en el intervalo de tiempo que trata el libro.

ALGO MAS PARA ESTE AÑO

Javier Coma tiene en preparación para este año otro diccionario, pero esta vez sobre el Western Clásico, que será editado por Plaza & Janés aparte de otros dos proyectos que responden al título de Historia del cine Americano e Historia de la Genuina Novela Negra. Ya os lo comentaremos.

MAESTROS DEL COMIC

MILTON CANIFF

C.I.
-ARCHIVOS-

Cuando en 1.934 **Milton Caniff** empezó a dibujar su tira diaria **TERRY Y LOS PIRATAS**, se produjo una revolución en las técnicas de la historieta, ya que los grandes profesionales sólo dibujaban para las páginas dominicales, y las tiras que se publicaban durante la semana se veían lastradas por la rutina.

Milton Caniff, un hombre alto y fornido de ojos bondadosos, nació en Hillsboro, en el Estado norteamericano de Ohio, en 1.907. Hijo de un Impresor, creció y estudió en Dayton, donde aprendió las técnicas que su gran capacidad de dibujante sabría aplicar con maestría. Finalizados los estudios se trasladó a Nueva York, y allí entró a trabajar como dibujante en una de las agencias más prestigiosas de los Estados Unidos, la **Associated Press.** A partir de 1.930 dibujó para ella algunas historietas sin la mayor relevancia, como **PUFFY THE PIG** o **THE GAY THIRTIES.** Más tarde se empleó como asistente de **Noel Sickles**, un dibujante que cambió el estilo tradicional de la tira diaria. **Caniff** aprendió un estilo preciso con **Sickles**, y la mayor parte de sus características posteriores están ya presentes en el cómic Dickie Dare, que realizó en aquella época.

Pero el éxito no llegaría hasta que comenzó **TERRY Y LOS PIRATAS** (Aventuras de un muchacho en China).

Caniff lleva adelante su proyecto de desarrollar los progresos que habían conseguido los dibujantes de la páginas dominicales, pero esta vez en las tiras de publicación diaria. Para éstas no son aplicables las grandes composiciones de **Raymond**, ni siquiera el detallismo de **Foster**; es necesario un lenguaje más ágil y una forma más visual. Cuando logra desprenderse de los esquematismos que la historieta de aventuras (recién nacida prácticamente) había heredado de las historietas cómicas de los años diez, **Milton Caniff** alcanza su meta con **TERRY Y LOS PIRATAS:** en vez de dibujar con la pluma y rellenar a pincel los trozos que van en negro, invierte el proceso, dibujando directamente con el pincel y reservando la pluma para los detalles.

También estaba influido por las películas del expresionismo alemán, con sus violentos contrastes entre los claros y los oscuros como medio de interpretar el dramatismo. Todo ello lo utilizó en su cómic, proponiendo un modelo que luego sería infinitamente copiado por muchos dibujantes de historietas.

La declaración de la Segunda guerra mundial influyó en **Caniff** como lo había hecho en muchos otros dibujantes norteamericanos. La contienda que se libraba en Europa hizo que muchos personajes de cómic intervinieran en la guerra, de una manera ficticia, para convertirse así en vehículos de propaganda que mantuvieron la moral de las tropas y

de la población civil.

Durante la guerra, dibujó una historieta llamada **MALE CALL** e interpretada por **Miss Lace**, destinada a ser publicada en un periódico militar. Se trataba de una chica cuya existencia discurría cerca de un frente de batalla. El nudo de las breves aventuras en forma de tiras de **Miss Lace** era el súbito amor que despertaba entre soldados y oficiales; la historieta, de corte humorístico aunque realista de dibujo, estaba destinada a entretener a los soldados durante sus períodos de descanso.

En 1.947, el dibujante abandona las aventuras de **Terry**, que son confiadas a **George Wunder**, un dibujante de menor talla. **Caniff** comienza una nueva historieta para otro sindicato norteamericano: **STEVE CANYON** (Luis Ciclón). El nuevo cómic constituye una nueva obra maestra y pronto se hará sumamente popular. **Steve Canyon** es un piloto licenciado que se reincorpora a la vida civil, y funda una agencia de transportes aéreos que pasa por grandes apuros económicos, si bien el protagonista a veces anda más cerca de la investigación detectivesca que de otra cosa. Las gestiones que le encargan sus clientes le llevan a enfrentarse con los conflictos ideológicos y bélicos que se desarrollan en cada uno de los momentos en que se publica la historieta. Finalmente, **Steve Canyon** vuelve al servicio activo en el ejército.

Ya desde los comienzos de **STEVE CANYON** puede decirse que el estilo de **Caniff** está sólidamente construido y ha logrado asimilar completamente las técnicas del cinematógrafo. La sucesión de viñetas sigue un orden lógico desde el punto de vista de una cámara cinematográfica, con lo que introduce técnicas de montaje de secuencias antes desconocidas en la historieta.

TERRY Y PATTI SE ACERCAN AL GRUPO. LOS BANDIDOS SE JUNTAN MÁS AL ESCUCHAR EL MONOTONO BATÍR DE LOS TAMBORES...
Reg. U. S. Pat. Off.: Copyright, 1936, by Chicago Tribune-N. Y. News Syndicate, Inc.

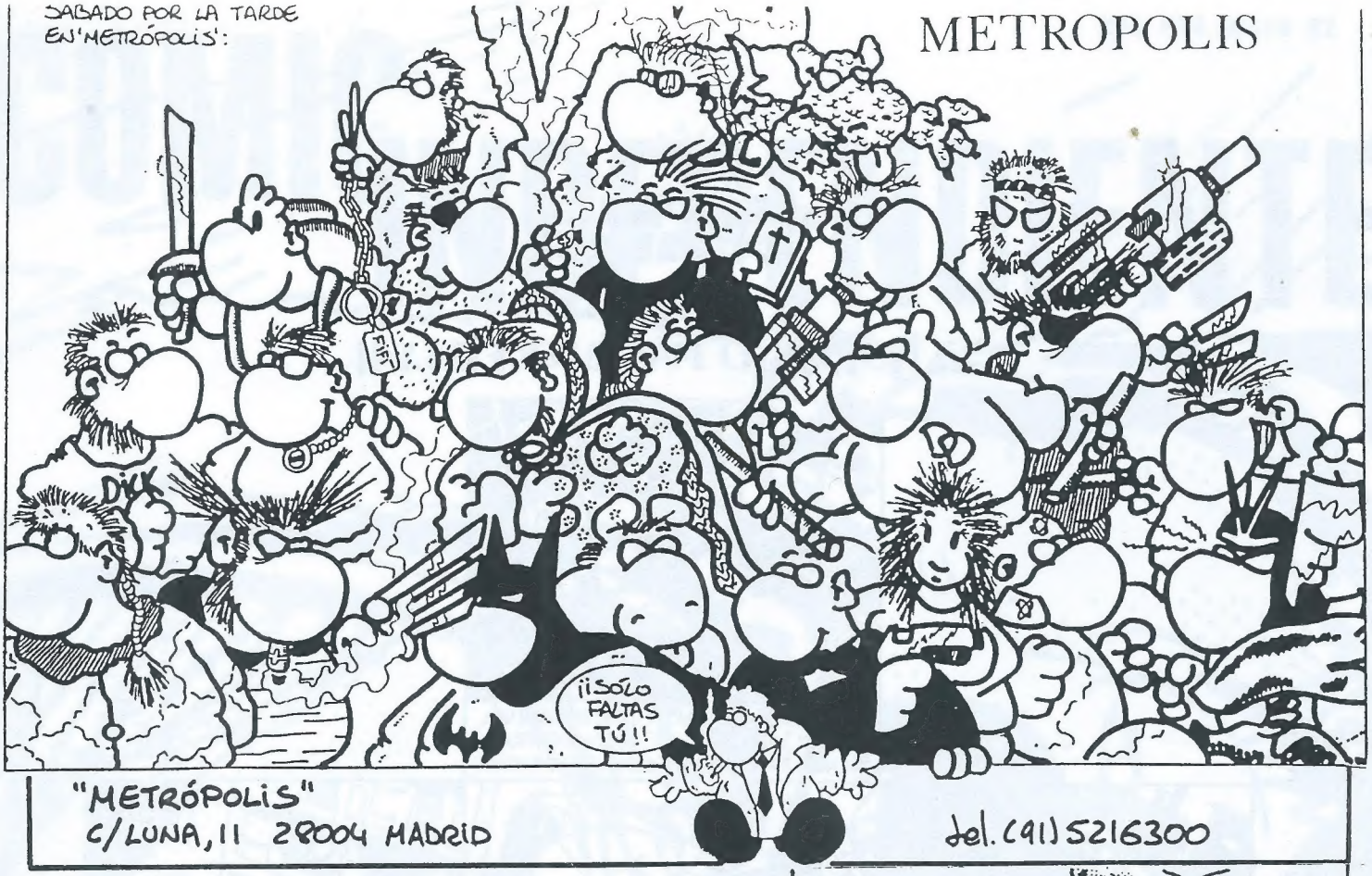
Terry y Los Piratas

En la última época, su característico estilo a pincel evoluciona hacia derroteros impresionistas, prescindiendo de todos aquellos detalles que emborronaban la viñeta. **Caniff** se preocupa principalmente de la situación de los protagonistas, de la acción, de la luz y la sombra para subrayar los efectos dramáticos buscados y a fin de que cada viñeta se una de forma natural a la anterior y a la siguiente. Partiendo de una minuciosa documentación y construcción de la escena, selecciona con el pincel sólo aquellos elementos más representativos y suficientes para la comprensión.

Otra nota característica de **Milton Caniff** y de su escuela de seguidores es la caricaturización de los personajes secundarios, que pierden así la rigidez habitual. También destaca la creación de ambientes, gracias a una fiel interpretación de sus elementos.

Caniff incorporó a **Steve Canyon** un personaje que, siendo secundario, protagonizaba en ocasiones la historieta en ausencia del titular de la misma. Se trataba de **Poteet**, la sobrina de **Steve**, quien cuando su tío se ausenta sirve de portavoz al autor para criticar aquellos aspectos de la sociedad que a él le parecen decadentes.

Milton Caniff, el autor más premiado de la historia del cómic, supo asimilar los diversos experimentos hechos en las tres primeras décadas del siglo y conseguir que el cómic fuera un género adulto.



SUSCRIBETE

a tu comic independiente

Esta dirección: (COMIC INDEPENDIENTE. C/ Monteleón nº 11. 1º int. izda. 28004. MADRID), te puede servir para muchas cosas. Desde realizar cualquier tipo de colaboración; para darnos tu opinión sobre nuestra empresa; para remitir tu ayuda; o bien para pedir tu suscripción a Comic Independiente que realizarás de la siguiente forma:

Me deseo suscribir a COMIC INDEPENDIENTE por ..... números a partir del número .....incluido. Mi dirección es...

Siendo:

2 números.....500 pts.

4 números.....1.000 pts.

6 números.....1.450 pts.

8 números.....1.900 pts.

No enviéis nunca moneda. Si no es posible el billete convertidlo en sellos.

Si quieres recibir nuestros números atrasados:
Deseo recibir el/los número/s ..... anteriores. Mi dirección es...

COMIC INDEPENDIENTE

MADRID COMICS

¡¡TE OFRECE EL HORARIO MÁS INCREÍBLE!!

EN LA CALLE SILVA Nº 17, (ENTRE GRAN VÍA 50 Y 52) TLF: 5591602, SE ENCUENTRA TU TIENDA FAVORITA ¡Y ESCUCHA SU HORARIO!:

¡LUNES A SÁBADO DE 9 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE, DOMINGOS Y FESTIVOS DE 11 DE LA MAÑANA A 8 DE LA NOCHE!

¿NO ES INCREÍBLE? UN HORARIO CONTINUADO PARA QUE PUEDAS CONSEGUIR LO QUE MÁS TE INTERESA A CUALQUIER HORA DEL DÍA!

ALBUMES DE HISTORIETA, CAMISETAS, POSTERS, LIBROS DE CINE, DE FOTOGRAFÍA, COMICS AMERICANOS, JAPONESES ETC...

¡Y NO OLVIDES NUESTRO OTRO LOCAL EN STA. MARÍA DE LA CABEZA 74. TELÉFONO: 4742620. LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 430 A 8 Y DOMINGOS DE 11 DE LA MAÑANA A 3 DE LA TARDE.

▲ JAVIER OLIVARES 91 ▲

¡VEN A VERNOS ¡TE ESPERAMOS!